MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32X • COIN-OP

CONSOLE 100% SEGA

MEGA CONSOLE

NUMERO 15
ANNO 2
MAGGIO 1995
L.6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

ETERNAL CHAMPIONS CD
PER MEGA-CD

X-MEN II
IL RITORNO DEI SUPEREROI MARVEL!

FEVER PITCH
SU MEGADRIVE

IN REGALO L'ALBUM DELLE FIGURINE DI...
SUPER STREET FIGHTER II
OFFICIAL STICKER ALBUM

DAYTONA USA
PER SATURN!

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI
a TORINO in corso Dante, 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)
VASTO ASSORTIMENTO anche per Saturn-32X

Titolo	Prezzo	
AEROBIZ	129.000	(U)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)
ALIEN STORM	49.000	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)
ART OF FIGHTING	99.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59.000	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.000	(E)
BATTLETOADS	64.000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAST II	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	119.000	(U)
BLADES OF VENGEANCE	42.000	(E)
BLOODSHOT	99.000	(E)
BONANZA BROSS	45.000	(E)
BONKERS	99.000	(E)
BOOGERMAN	99.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 95	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.000	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000	(U)
BUSY TOWN	109.000	(U)
CANNON FODDER	119.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	119.000	(U)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLAY FIGHTER	119.000	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(U)
COLUMNS 3	49.000	(J)
COMBAT CARS	79.000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.000	(U)
COOL SPOT	66.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	52.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	99.000	(U)
DAFFY DUCK	119.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	29.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.000	(U)
DICK VITALE BASEBALL	139.000	(U)
DINO DINI'S SOCCER	79.000	(E)
DJ BOY	39.000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79.000	(U)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119.000	(E)
EARTH WORM JIM	139.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	119.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	129.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	129.000	(U)
ESWAT	52.000	(E)
FATAL FURY	59.000	(E)
FATAL FURY 2	49.000	(J)
FATAL LABYRINTH	49.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FLINK	99.000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129.000	(E)
GLOBAL GLADIATORS	49.000	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	139.000	(U)
GREENDOG	49.000	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HARDBALL 94	45.000	(E)
HURRICANES	119.000	(E)
I PUFFI	99.000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	79.000	(J)
INTERNATIONAL RUGBY	56.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	69.000	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.000	(J)
JAMMIT	129.000	(U)
JELLY BOY	99.000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85.000	(E)
JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3	99.000	(E)
KING OF THE MONSTER 2	140.000	(U)
LAST BATTLE	42.000	(E)
LEMMINGS II	129.000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87.000	(E)
MANCH.UNITED CHAMPIONSHIP SOCCER	109.000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89.000	(E)
MAZINGA WARS	55.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	109.000	(E)
MEGA SWIV	99.000	(E)
MEGA TURRICAN	79.000	(E)
MICKEY MANIA	69.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.000	(E)
MIGHTY MAX	115.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	69.000	(J)
MR NUTZ	129.000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	39.000	(E)
NBA ACTION 94	125.000	(U)
NBA JAM	85.000	(J)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	109.000	(E)
NBA LIVE 95	119.000	(E)
NBA SHOWDOWN	79.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(E)
NHL HOCKEY 95	119.000	(E)
OPERATION EUROPE	49.000	(U)
PAC ATTACK	99.000	(U)
PAC MAN 2	119.000	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119.000	(E)
PHANTASY STAR IV	159.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	109.000	(E)
POWER MONGER	49.000	(E)
POWER RANGERS	109.000	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PRO STRIKER - SOCCER	85.000	(J)
PROBOTECTOR	119.000	(E)
PSYCHO PINBALL	109.000	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.000	(U)
RADICAL REX	109.000	(E)
RANGER X	79.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
REN & STIMPY	59.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	115.000	(E)
RISTAR	109.000	(U)
ROAD RASH 3	129.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79.000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	TEL.	
RUGBY WORLD CUP 95	119.000	(E)
SAILOR MOON	TEL.	
SAMURAI SHODOWN	136.000	(U)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	129.000	(U)
SECOND SAMURAI	59.000	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	119.000	(U)
SHAQ-FU	129.000	(E)
SHINING FORCE II	129.000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119.000	(E)
SKITCHIN	99.000	(E)
SLAM MASTER	129.000	(E)
SNAKE RATTLE'N ROLL	59.000	(E)
SNOOKER	TEL.	
SOLEIL (RAGNACENTY)	129.000	(E)
SONIC 2	35.000	(E)
SONIC 3	59.000	(J)
SONIC 4	129.000	(E)
SONIC SPINBALL	79.000	(E)
SPACE HARRIER	44.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(E)
SPIDERMAN NEW ADVENTURES	139.000	(E)
STAR TREK	119.000	(U)
STARGATE	109.000	(E)
STREET OF RAGE 3	129.000	(E)
SUB TERRANIA	79.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.000	(E)
SUPER MONACO GP II	59.000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	145.000	(E)
SYNDICATE	119.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA	49.000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.000	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	55.000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59.000	(E)
THE LION KING	119.000	(E)
THE PUNISHER	TEL.	
THE STORY OF THOR	149.000	(E)
THE TICK	119.000	(U)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	105.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	105.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL 95	129.000	(U)
TOP GEAR 2	125.000	(U)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	149.000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109.000	(E)
TRUE LIES	109.000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.000	(E)
URBAN STRIKE	119.000	(E)
VIEW POINT	139.000	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	129.000	(J)
VIRTUAL BART	59.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67.000	(E)
WARLOCK	119.000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75.000	(U)
WINTER OLYMPICS 94	49.000	(E)
WOLFCHILD	47.000	(U)
WOLVERINE	99.000	(E)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CUP USA 94	49.000	(E)
WORLD HEROES	115.000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117.000	(U)
WORLD TOURNAMENT SOCCER	59.000	(E)
WWF RAW	109.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79.000	(U)
X-MAN 2	119.000	(U)
YOGI BEAR	114.000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
ALADDIN	79.000
BONKERS	89.000
DESERT SPEEDTRAP	49.000
DONALD DUCK 2	53.000
DRAGON	79.000
DYNAMITE HEADDY	79.000
ECCO THE DOLPHIN 2	84.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.000
FRED COUPLES	79.000
GP RIDER	69.000
HURRICANES	79.000
I PUFFI	69.000
JAMES BOND 007	72.000
MAN OVERBOARD LUCIFER	59.000
MICKEY MOUSE 3	79.000
MONSTER TRUCK WARS	64.000
MORTAL KOMBAT 2	59.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.000
NFL QUARTERBACK CLUB	99.000
NHL HOCKEY 95	89.000
OPERATION STARFISH	89.000
PGA TOUR GOLF 2	79.000
POWER RANGERS	79.000
POWERDRIVE	89.000
RIDDICK BOWE BOXING	79.000
RISE OF THE ROBOTS	75.000
RISTAR	79.000
ROAD RASH 2	79.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39.000
SHINING FORCE II	89.000
SONIC 3	59.000
SPIDERMAN & X-MAN	89.000
STAR TREK GENERATIONS	79.000
STAR TREK NEXT GENERATION	79.000
STAR WARS	59.000
THE LION KING	79.000
TRUE LIES	79.000
WORLD SERIES BASEBALL 95	79.000
X-MAN 2	85.000

THE TOP GAMES

L. 99.000 L. 119.000

L. 109.000 L. 89.000

L. 109.000 L. 129.000

L. 129.000 L. 99.000

L. 125.000 L. 149.000

L. 149.000 L. 99.000

Dai, cosa aspetti ?
Vieni a far parte del QUEEN CLUB !
Con un acquisto riceverai la spilla oro del Club, il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare fino al 10% sugli acquisti successivi ...
QUEEN CLUB, FATTI E NON PAROLE !

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

MC

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

MEGA CONSOLE

N. 15 Maggio 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Damiano Desogus.
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 44.000
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

HADOOKEN!

Come promesso nello scorso numero, ecco in regalo con **MEGA Console** l'album di figurine Merlin di **Super Street Fighter II**! Bella storia, eh? Non perdete i prossimi numeri per gustarvi altre incredibili, inimitabili, inossidabili sorprese!

PLEASE, READ THIS...

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutti i lettori di **Mega Console** gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981586 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 12:11 di domenica per chiederci se è bello **Daytona USA** per Saturn o saranno cavoli vostri...

...ARIO

RUBRICHE

L'ANGOLO DEL PAZZO

Questo mese lasciamo la parola al prode Char Aznable, esperto di lingue orientali, nonché di gol pachinko...

"Per Pasqua mi hanno regalato la maglietta del Genoa autografata da Kazuyoshi Miura... Sono commosso. Il Giappone ormai rulla supremo: con lo yen che si appresta a scavalcare inesorabilmente quota ventuno nei confronti della nostra valuta temo proprio che chi tanto sperava nell'abbassamento dei prezzi delle nuove 32-bit nipponiche con il passare del tempo si sia preso una sbiancata colossale. Non temete, fra questi c'ero anch'io... Dopo le circa trecento telefonate di lettori che chiedono quotidianamente quando potranno mettere le avide e sudaticce mani sul gioco di Kenshiro per Saturn è arrivata la notizia che mi ha mozzato in due le gambe: mia moglie è incinta. Dovrebbe partorire in Giappone, questo è certo ma, non vorrei correre il rischio di ripetermi, con lo yen a ventuno lire chi si può permettere un mese di degenza all'ospedale di Tokyo? Con le previsioni poi del santone dell'Hanshin Rikyoo, che danno ormai l'intero continente nipponico spacciato entro la fine del prossimo anno c'è poco da stare allegri: chi supporterà le nostre adorate console con gli occhi a mandorla? Forse gli inglesi? Ma fatemi el piasèr...". Mamma di Char, non si preoccupi: suo figlio non è nemmeno sposato, è solo un po' spostato...

MEGA-CD

MEGA 32X

MEGADRIVE

SATURN

GAME GEAR

VA BENE... VA TUTTO BENE...

**Scaramoosh! Scaramoosh! Can you do the fandango?
Uelà, raga! Se non vado ferrato, siete capitati nello spazio epistolare di Mega Console. Succede anche nelle migliori famiglie, non è il caso di preoccuparsi. Lo sapevate che in America ormai si vendono più PC che televisori? Merito dei videogiochi dell'ultima generazione? No, più semplicemente è finita la terza serie di Beverly Hills... Niente di nuovo sul fronte occidentale: prosegue lo scontro dialettico sui picchiaduro che ha monopolizzato gli ultimi appuntamenti epistolari, ma l'atmosfera - al pari della temperatura - va surriscaldandosi e immagino che tra non molto scatteranno i classici rissoni tra lettori. Massì, gente allegra: un po' di sana immedesimazione non ha mai fatto male a nessuno, come direbbe la Tilde Speranzoni di Bellissima... Perché quest'atmosfera sbarazzina? Bah, misteri della vita, del tronco e delle spalle. Il fatto è che da quando Daytona USA è arrivato in redaz, nessuno ha più voglia di lavorare... Dicono che i videogames sono immorali, violenti, vuoti, alienanti. E' per questo che ci piacciono così tanto, che ti credi? La mia opinione, che per altro condivido (©Bergonzoni), è che ormai siamo arrivati ad un punto di non ritorno: davanti il baratro, dietro l'abisso. Siete pronti a sei pagine di follia? Chi ci Tama, chi segua...**

Più esaurito del solito,

Matteo Bittanti

QUALCOSA DA OBIETTARE?

EHM, VERAMENTE...

GIÀ, IL DI-BATTITO ANIMALE CONTINUA, EH, EH, EH...

ADESSO TI PICCHIO

Deflagrante, ruspante, extended, mistica reda di **Mega Console**, vi scrivo per replicare alla lettera intitolata *"Il Segreto del Mio Successo"* di tale Mauroner Luca e Vezzosi Fabio, apparsa sul mistico #13. Ordunque, la saga di **Street Fighter** è stata osannata ai tempi, quando apparve per la prima volta in sala giochi, ma ormai quando si parla del gioco della Capcom ci si riferisce alla versione Super (lasciamo perdere la **Turbo** o **X** per 3DO). Luca e Fabio scrivono che *"ogni personaggio possiede una tale intelligenza artificiale (!!!) da far impallidire uno stratega militare..."*. Inzomma, non vi pare di esagerare giusto un tantino? Ma dico, solo un tantino... Quando ho acchiappato **SSF2** per SNES ero convinto che non l'avrei finito in meno di un mese. Beh, a sei stelline di difficoltà - cioè, non so se rendo - (*cioè, non so se rende... NdMBF*) l'ho terminato in due ore. Alla faccia dell'intelligenza artificiale dei quattro nuovi lottatori (in confronto, i robottoni di **Rise of The Robots** sono degli scacchisti russi!). Dunque, ho sborsato 180.000 lire per una cartuccia che mi è durata due ore... Bella roba... Sì, la grafica è notevole, ma in confronto a quella di **Mortal Kombat 2** ormai appare infantile. Ma non è finita: *"sonoro ipnotico"* Uah, uah, uah... Questa è proprio mistica... Seppur ben fatte le musichette di **SF2** non differiscono molto dallo standard. Ipnotiche proprio no, anche perché alla lunga stancano. Sul fatto poi che il gioco della Capcom sia più *"carismatico"* di tutti i tempi, lasciatemi esternare i miei dubbi. Da **SF1** a **SSF2** la storia non è mai cambiata, e di certo è molto meno complessa di quella di **Mortal Kombat 2** (il che è tutto dire...). Se vuoi giocare a qualcosa di carismatico, allora cuzzati **NBA Jam TE** (RADICALE), **Donkey Kong Country** (?!? NdMBF), **Mortal Kombat 2** (appunto), **Pitfall, NBA Live '95**, insomma, qualcosa di nuovo...
Io non voglio certo denigrare **SF2**, anzi, ho speso decine di ore con la versione **SF2Turbo**, ma **SSF2** è oggettivamente una costosa fotocopia di quest'ultimo, come **SSF2Turbo** lo sarà della precedente etc... A questo punto, si spera che quantomeno **Street Fighter 3** sia diverso, più che altro perché comincio a stufarmi di essere preso in giro...
Vabbuono? Aaah, mi sono sfogato...
Un saluto alla meteoritica redazione da

Luca "NBA Jam TE" Betti
Milano

Cara redazione,
sono ancora io: Simone da Lonate Pezzolo e vi scrivo per dire la mia sul problema sollevato da Fabrizio da Savona e da Giuseppe da Livorno.
Leggendo la lettera di Fabrizio apparsa sul # 13 di **Mega Console**, mi sono reso conto di quanto seria possa essere l'ammirazione che si possa provare per un picchiaduro. Intendiamoci, già immaginavo che esistesse gente che si strappa i capelli nel vedere Guile o Ryu combattere nonché di videogiocatori invaghiti del loro personaggio preferito e per invaghito intendo proprio dire "innamorato", ma non avevo ancora letto un tentativo di psicoanalisi di Terry e Andy Bogard. Finiremo col concludere che *"Andy è un ragazzo affetto da complessi di inferiorità che non ha ancora superato il complesso di Edipo; Terry invece è schizofrenico - basti vedere i suoi tic nervosi - e paranoico: chi scelgo?"*. Dai, raga: non vi sembra di esagerare? Anch'io credo che la caratterizzazione dei personaggi di un videogame sia importante, specialmente per accrescere il livello di divertimento e di consentire al giocatore di proiettarsi dentro allo schermo, ma trovo esagerata la vostra analisi.

Comunque, ragazzi, non vorrei che prendeste questa lettera come una ramanzina, ma come un giudizio dato un vostro coetaneo. Oltre a questo, vorrei anche esporre la mia opinione sul tema del realismo dei videogames. Personalmente ritengo che sia più importante l'elemento fantastico dei videogames in quanto prerogativa del divertimento. A partire dai giochi dei bimbi piccoli fino a quelli per "adulti", possiamo notare una caratteristica comune: la fantasia. E' proprio questa che permette al videogiocatore di liberarsi dal vincolo della realtà, libero di lanciare hadouken ai suoi avversari, di volare sul dorso di una aquila gigante o di pilotare un'aereonave (scusate, ma mi so-

no fatto prendere da un clone di *Magic* nel quale questo termine viene utilizzato un sacco) contro orde di alieni melmosi e urlanti.
Termino questa mia (Sarah Connors?) consigliando vivamente a tutti coloro che vivono solo di picchiaduro di farsi una bella partita a **LandStalker** di tanto in tanto. Potrebbero scoprire che il divertimento non consiste solo nel lanciare degli hadouken.
Un salutone da

Simone Caronno
Lonate Pozzolo (VA)

PS: Vi ricordo che il termine "stuplendido" è un marchio registrato dalla Jimmy Inc.

Eminente Bitta,
ti scrivo perché vorrei esprimere le mie considerazioni a proposito della lettera di Fabrizio Marchesana, apparsa sul numero di marzo di **Mega Console**. Premetto che possiedo **Eternal Champions**, **Fatal Fury Special** (versione SNES) e **Mortal Kombat 2** e pertanto ritengo di potermi esprimere a riguardo. Secondo me, Fabrizio dà troppa importanza alla "psicologia" dei personaggi del gioco. Credo anche io che la loro caratterizzazione possa accrescere l'interesse suscitato dal gioco, ma comunque si tratta di un fattore molto marginale... Insomma, se i personaggi di **Street Fighter 2** fossero stati meno caratterizzati, credo che il gioco avrebbe comunque riscosso il grande successo che ha poi ottenuto. **Street Fighter 2** è meglio di **Eternal Champions** e di **Fatal Fury Special** per la sua immediatezza e giocabilità, senza dimenticare il grado di intelligenza artificiale dei lottatori gestiti dal computer (giocare a livello 8 non è la stessa cosa che combattere al livello 4: gli attacchi degli avversari, oltre ad essere molto più letali, sono anche più raffinati ed intelligenti). **Mortal Kombat 2** vanta una grafica maestosa, un sonoro incredibile (per lo meno la versione Nintendo) ed è immediato e gratificante, tuttavia il grado di difficoltà eccessiva e il livello di Intelligenza Artificiale molto meno sofisticato (il lottatore gestito dal computer ti viene addosso e ti picchia come capita, senza pianificare le sue mosse in modo accurato) pregiudicano il titolo di miglior picchiapicchia per console. **Fatal Fury Special** è un gran bel gioco, i personaggi sono molto ben caratterizzati (se ne parlava già prima...) e giocare con Terry e la sua coda, o con Andy, o ancora con Kim è divertentissimo. Inoltre la grafica è curatissima e le messe sono realizzate ottimamente, anche se un po' difficili per i meno esperti. Ritengo tuttavia che la complessità delle mosse speciali accresca il livello di giocabilità del picchiaduro e quindi sia un fattore positivo.

Matio Lealis

Alienatissima redazione di **Mega Console**,
non ne posso più di stare in silenzio quando nelle pagine di **Mega** sta infuriando un dibattito di enormi proporzioni: chi è il Re dei Picchiaduro? Premetto che la mia posizione mi spinge a eleggere il gioiello della Capcom, ma credo che si debbano fare alcune riflessioni preliminari che mi sembrano sfuggite a molti. Prima però è necessario aprire una parentesi.
Circa dieci anni fa, quando ero ancora uno scapestrato che si scaccolava il naso con le dita (*perché, adesso cosa usi? NdMBF*), arrivò in Italia un marchingegno chiamato NES, l'unica console che era in grado di ricreare con perfezione sbalorditiva lo stupendo **Super Mario Bros**, il mio coin-op preferito. Fu come un fulmine a ciel sereno, un sogno diventato realtà, e il merito di tutto ciò stava in una ditta che allora era per me sconosciuta, la Nintendo. Era iniziata l'era delle console. In poco tempo il NES fu affiancato sul mercato dal Master System della Sega e poi, anno dopo anno, tutte le varie console a 16-bit, fino ad arrivare a quelle attuali, allo stato dell'arte: Saturn, PSX e 3DO. Naturalmente ho imparato ad amare i capolavori di casa Sega, come ora apprezzo quelli di Sony e 3DO, che tecnicamente parlando, hanno surclassato di brutto la Nintendo, ancora rimasta ancorata ai 16-bit. Tuttavia, anche se la Nintendo si è rovinata in seguito a scelte di mercato clamorosamente sbagliate (*quali? NdMBF*), resta ancora nel mio cuore. Oggi, ogni volta che vedo un gioco per

LA POLEMICA

V-GOAL RULLA DI BESTIA

Ciao grandissimi,
dal tre di gennaio 1995 sono diventato un possessore di Saturn e del magnifico Victory Goal. La rivista è eccellente - è giusto premetterlo - ma non ho proprio digerito la recensione di Victory Goal.
1) Le foto erano scandalose, da Commodore 64, schiacciate e per di più con quattro colori su schermo (*casomai, su carta... Ndr*). Oddio, non mi sento bene... Sapete più di me che le foto sono importantissime. Proprio di un gioco per Saturn che deve essere mostrato in tutto il suo splendore grafico dovevate toppare?
2) La recensione è molto imprecisa. E' un dato di fatto che il giapponese sia una lingua paranormale, ma non mi pare che abbiate analizzato a fondo il manuale e vi siate invece buttati a parlare a vanvera sulla sua giocabilità scarsa (ma dove?) e sul divertimento scarso che suscita (eeeh? Ma dove vivete?).
3) Che cosa andava detto oltre a ciò che avete scritto:
(a) La palla resta attaccata ai piedi, ma esiste un movimento per portarsela avanti (una sorta di doppio passo). Questo è fondamentale.
(b) Esistono tre tipi di controllo che garantiscono completezza assoluta di gioco: lo standard usa solo tre tasti, il terzo tipo ne usa ben sei (distinguendo tra le diverse altezze di tiro).
(c) Il divertimento massimo è garantito dall'uso manuale del portiere. I portieri automatici non sono in grado di eseguire molte mosse tipiche. Con modo manuale, invece, si creano situazioni estremamente spettacolari: le uscite a togliere la palla dai piedi agli avversari, i pallonetti che ti scavalcano di poco, le parate a fil di palo...
(d) Le punizioni e i corner danno la possibilità di impiegare tutti - e dico tutti! - i tipi di effetto immaginabili. Si può segnare anche su calcio d'angolo!
(e) La moviola del gioco è da sogno. Puoi ruotare, zoomare, cercare ogni singolo giocatore in un momento specifico della partita. Meglio di Silvio Sarta...
(f) Le musiche sono realizzate benissimo: ce ne sono ben 5 (veramente tante per una simulazione calcistica). Gli effetti sonori ti gasano a dovere e i cori sono registrati dal vivo.
(g) Nessun gioco di calcio diverte se giocato per molto tempo da soli. Lo sappiamo tutti. Nella recensione non si sottolinea a dovere che il gioco è molto più entusiasmante se giocato da 2 o più persone...
(h) Il campionario di goal è infinito. Quelle che dite voi sono solo fregnacce. Questa è giocabilità. Poter segnare ogni volta con un'azione diversa dalla precedente. Siete voi che vi ostinate a segnare nel solito modo. Il calcio si gioca in modi diversi e **V-Goal** dà la possibilità a tutti di scegliersi il proprio.
Il vostro giudizio ha messo in ombra un gioco mitico. 87% è ingiusto e lascia trasparire una certa superficialità dovuta probabilmente al poco tempo disponibile per la recensione. Pensate che una rivista infima vostra concorrente ha dato 80% a **V-Goal** senza aver nemmeno aperto il manuale anche solo per vedere le belle foto incluse. Un vero e proprio scandalo che rivela la clamorosa incompetenza di lavoratori mediocri. Per fortuna non è il vostro caso.
Per favore, MBF, pubblica tutta la mia missiva, perché integra la vostra recensione con informazioni aggiuntive che rendono giustizia al bellissimo V-Goal.
Grazie.

Paolo Maiorano

Il buon vecchio MBF ha passato la missiva a me, ovvero Puck, visto che ho curato la recensione del tuo adorato V-Goal. Devo dire che le tue osservazioni sono per lo più corrette, anche se si rivelano alquanto di parte poiché esalti solo le qualità del gioco Sega tralasciando assolutamente gli aspetti negativi. Il gioco in roda è stato provato da parecchi calciofili e ti devo dire che ho lottato per arrivare a dargli quell'87%, un voto alto ma non altissimo e, nella tua lettera, mi dai parzialmente ragione perché, al di là dei controlli, non hai nulla da obiettare sull'azione di gioco: il fatto è che palla al piede non si riesce quasi mai a costruire qualcosa di spettacolare ed esaltante. Inoltre ci sono giochi calcistici molto più divertenti su piattaforme meno potenti ed era quindi lecito aspettarsi di più da V-Goal. Tutto il resto è contorno, per quanto spettacolare possa essere. Diciamoci la verità: è un bel gioco, ma non così bello come lo dipingi.

Victory Goal per Saturn: flop o cult? Paolo Maiorano lo adora...

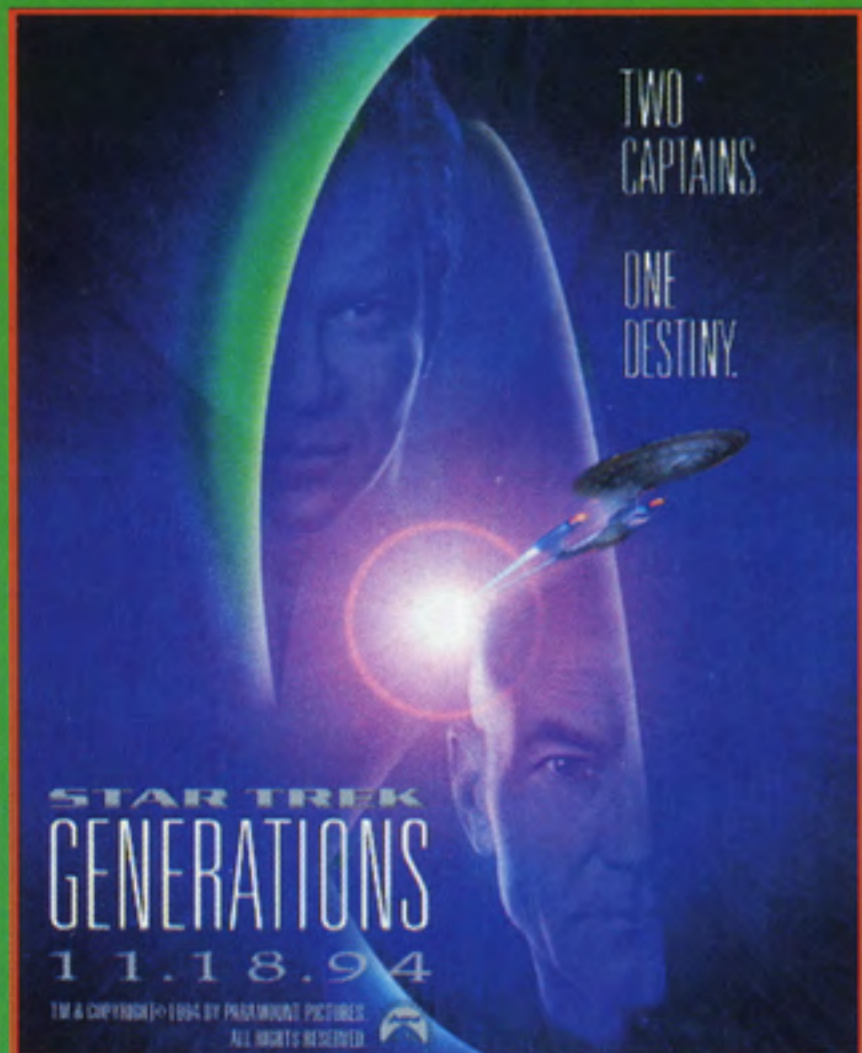
Saturn devo poi andare dal dentista per rimettere a posto le mascelle, mentre sbadiglio quando vedo quelli per SNES. Beh, è chiaro, stiamo tutti aspettando l'Ultra 64, ma intanto le cose stanno così... Eppure il mio affetto per la Nintendo non è scemato e sono certo che in futuro farà ancora grandi cose.
Ora, il parallelo con **Street Fighter 2** è chiaro. In un periodo di totale assenza di giochi tecnicamente superbi e con giocabilità alle stelle, in campo coin-op in generale e non solo nel settore picchiaduro, arriva dal nulla (o quasi: il primo **Street Fighter** è stato parecchio sottovalutato) il capostipite di un intero genere: **SF2**. Come la Nintendo, che lanciò il NES quando nessuno sapeva ancora cos'era una console (*ah, sì? E dove le mettiamo Colecovision, Intellivision e soprattutto Atari 2600? NdMBF*), la Capcom ci ha regalato un prodotto perfetto sotto ogni punto di vista. Non poteva che essere amore a prima vista. Ora, non me ne importa un fico secco se salta fuori la Midway con **Mortal Kombat**. Per loro è stato facile: ormai le basi erano state buttate. Gli è bastato migliorare qualcosa già esistente ed il gioco è fatto. Oltretutto, se nel caso del NES è vero che sono uscite in seguito console più potenti e quindi migliori, non si può certo dire che la stessa cosa sia successa con **Street Fighter**. Certo, i gusti sono gusti, ma tutti coloro che hanno un minimo spirito critico dovrebbero ammettere che la Capcom ha svolto un lavoro impareggiabile. Non sono bastati i poligoni per battere il gioco della Capcom: la giocabilità è tutto e la saga di Ryu e soci in questo senso non ha rivali. E già che ci siamo, è venuto il momento di spendere qualche riga sui personaggi. Non è forse vero che sono capaci di farci vivere delle esperienze fantastiche che nella realtà sarebbero impossibili? Grazie a **SF2** possiamo diventare Ryu, il classico eroe giapponese, capelli castani e sopracciglia foltissime (vedi anche Ken Shiro, Pegasus, lo stesso Akira di **Virtua Fighter** etc.). Questi personaggi, dall'aspetto reale ma dai poteri soprannaturali, vivono in un universo parallelo in cui il giocatore non ha più la sensazione di muovere un personaggio-sprite all'interno di un videogioco, ma si sente lui stesso il protagonista della vicenda. Realtà virtuale? No. Schizofrenia? Molto probabilmente, fatto sta che ogni volta che batto Vega, sono certo di aver combattuto direttamente una battaglia.

Alessandro Tirico - Arcore (Mi)

AD PERSONAM

RIGHT VS WRONG, GOOD VS EVIL...

"Mi sembra di capire che tu (Fabrizio) temi che il videogioco si stia avvicinando sempre di più alla realtà, riducendo il gusto del gioco stesso e diminuendo il divertimento. Beh, vorrei dire che penso che entro pochi anni, la realtà virtuale sarà accessibile a prezzi irrisori come lo è ora quello del 32X, che ha segnato l'inizio di una nuova era videoludica.
Penso anche che l'arrivo sul mercato di console sempre più potenti non comprometterà lo sviluppo di giochi basati su concept non realistici. D'altronde non è mai successo e non vedo perché dovrebbe accadere ora. Una differenza comunque ci sarà. La qualità dei prossimi giochi sarà così elevata che videogiocare sarà come vivere un'esperienza in un mondo totalmente immaginario ed inesistente. Così, se avremo voglia di emulare le imprese del comandante Picard (*onore e gloria al grande Jean-Luc, NdMBF*) e di guidare la mitica astronave Enterprise non dovremo aspettare il 2400... Non condivido, infine, il fatto che sia meglio iscriversi a una palestra di kung-fu piuttosto che combattere in una simulazione elettronica. Nuove amicizie possono nascere anche grazie ai videogames..."

Noris Lorenzo (Milano)

IL CICLO VITALE DELL'MBF

di Giovanni Caporaletti

L'MBF è un insetto della famiglia dei Nintendicidi, il cui nome scientifico è *Snesva amori*. La denominazione deriva dal fatto che la larva rappresenta anche la più importante sorgente di cartucce naturale.
I Nintendicidi sono "Quelli Anti-Nintendo" e l'MBF è un piccolo verme biancastro. Lo sviluppo dei Nintendicidi come l'MBF avviene per fasi: dalle uova deposte dalla femmina fuoriescono per larve, una volta completato il loro sviluppo, i bruchi si rinchiudono in un bozzolo all'interno del quale si trasformeranno in insetti adulti.
Originario dell'Estremo Oriente, l'MBF è ormai completamente estinto allo stato selvatico. Vive però in cattività in numerosissimi paesi a clima temperato tropicale. L'adulto, lungo poco più di un centimetro, è munito di ali brevi e deboli e presenta una colorazione biancastra con sfumature grigie. La larva è lunga sino a 8-9 centimetri ed ha una colorazione che vria dal giallicio al grigiastro, ha un aspetto cilindriforme, è munita di apparato boccale masticatore, di antenne e zampe toraciche poco sviluppate. L'alimentazione è costituita da cartucce SNES. La larva subisce più mute finché raggiunge una dimensione trenta volte quella iniziale. Lungo i fianchi della larva corrono due organi sacciformi che sboccano in corrispondenza dell'apparato boccale. Con l'approssimarsi della maturazione della larva, ciascuno dei due organi prende a secernere una sostanza fluida trasparente che si solidifica a contatto dell'aria producendo un filo sottilissimo, noto anche come filo elettrico.
I due fili a loro volta si uniscono in un unico filo detto cavo col quale la larva costruisce la cartuccia Sega. La loro reciproca adesione viene facilitata dal secreto delle cosiddette "*Ghiandole di Bittoni*". La cartuccia è dotata di una notevole consistenza e da essa fuoriesce, dopo la muta finale, l'insetto adulto che ne perfora un'estremità dopo averla opportunamente smontata. A seconda del clima vi possono essere seicento o più riproduzioni all'anno. L'accoppiamento tra gli individui dei due sessi ha luogo poco dopo la loro fuoriuscita dalla cartuccia e, meno di una settimana dopo, le femmine depongono cinquecento o più uova. La morte dei riproduttori sopravviene poco dopo. Le principali malattie che possono colpire il baco sono: l'Allergia Sega, stitichezza per i giochi della Nintendo, giallume, flaccidezza e macilenza.
L'MBF, ancora oggi il più bello e pregiato dei Nintendicidi, viene ricavato dalla schiusa estiva della redazione, che, allo scopo, viene fatta aprire prima della schiusa per non danneggiare le stanze continue che lo costituiscono. Gli MBF vengono poi divisi in base alle loro dimensioni, quindi vengono spazzolati per trovare il capo dei fili e dipanati in modo da ottenere da più fili riuniti un cavo utilizzabile nell'industria consolearia. I fili dell'MBF rappresentano il 60-70% del totale ottenuto dalla cartuccia. I fili ottenuti dal resto dell'animale vengono generalmente denominate schiappe, i loro cavi di lavorazione sono a loro volta chiamati filacci.

L'MBF adulto in una delle sue espressioni meno beote...

CONTROCORRENTE

16 BIT FOREVER

"Secondo me i 32-bit non si affermeranno mai sul mercato, perché la qualità dei giochi non giustifica il prezzo assurdo delle nuove console. Volete mettere con il rapporto qualità-prezzo delle console a 16-bit? Il MD costa solo 200 carte e vi dà **Virtua Racing** praticamente identico all'originale da bar e lo stesso vale per **Super Street Fighter 2** e **Mortal Kombat 2**. D'accordo, sui sedici bit non vedremo mai **Daytona** o **Virtua Fighter**, ma vi pare comunque il caso di spendere un milione e mezzo per una console che tra neanche un anno sarà superato? Date retta a me, i 16-bit vivranno in eterno, perché costano un quinto rispetto ai 32-bit, ma offrono lo stesso divertimento..."

Alberto Pittino alias Ayrton Senna

DITE LA VOSTRA

Eccovi qualche argomento che ci piacerebbe approfondire con voi nei prossimi appuntamenti epistolari. Ora, non vi chiediamo di scrivere temi e trattati, ma neppure di rispondere con un semplice "sì" o "no" alle varie questioni... Insomma, ci interessa conoscere le vostre opinioni per dare vita a scambi dialettici costruttivi. Gadamer sostiene che l'essere si dà attraverso il linguaggio. Beh, raga: datevi...

1) Secondo voi i videogames sono una semplice moda destinata a passare oppure una forma di comunicazione mediale che ha la stessa dignità del cinema, della musica etc e che come tale, può solo evolvere nel tempo, ma non scomparire?

2) L'idea di un unico standard del divertimento elettronico (i.e. una sola piattaforma videoludica) è ancora plausibile? Non vi sembra più ragionevole prevedere una frammentazione del mercato ancora più accentuata rispetto al passato dopo l'ingresso in campo di Sony, Matsushita e, prossimamente, Apple?

3) I PC soppianteranno le console come macchine da gioco nei prossimi anni? Il rapporto tra computer e console sarà di tipo conflittuale oppure i due sistemi coesisteranno in modo più o meno pacifico?

4) Negli anni '90, la produzione videoludica è passata da una fase che potremmo definire "artigianale" ad una di tipo "industriale". Grandi corporations del divertimento elettronico hanno assorbito piccole case indipendenti. Qualcuno sostiene che sempre più spesso la creatività viene sacrificata in nome delle leggi del mercato. Siete d'accordo?

Scriveteci al solito indirizzo, non ci muoviamo:

MEGA MAIL - MEGA CONSOLE
Via Edolo 29 - 20125 Milano
Italy (Vecchio Continente)

Non è lo stesso - ma ripeto, non escludo che si tratti di una questione di gusti - quando batto Sub Zero...
Ho finito. Non escludo che domani vedrò arrivare dei tizi con la camicia di forza... Beh, che volete farci: il bello della vita è provare tutto il provabile. Alla prossima, guys!

Fabio "Mr Fox" Reginate

PS: So per certo che c'è qualcuno in redazione patito come me di X-Files. Se ci sei, batti un colpo. Dobbiamo unirci perché la nostra serie guadagni il posto di rilievo che si merita all'interno del palinsesto di Canale 5, siamo stufi delle ciofeche che ci propinano quotidianamente... Dateci la seconda serie!

(Le redazioni di Mega e Super sono coatte nel supportare la migliore serie sci-fi degli ultimi anni. Dana Scully e Fox Mulder rullano di brutto. Ho avuto la fortuna di vedere gran parte della seconda serie grazie alla registrazioni dei miei amici americani, e ti posso anticipare che ne succederanno delle belle, tipo l'agente Scully rapita dagli UFO o attentati a Mulder da parte di altri agenti dell'FBI. Letteralmente radicale... NdMBF)

ENERGIA STATICA VS ENERGIA STITICA

Mitici redattori di **Mega Console**, sono un ragazzo di 17 anni, mi chiamo Marco e sono un appassionato di videogames. Inizio subito con i meritatissimi complimenti: **Mega Console** è senza dubbio la miglior rivista del settore! Ma ora veniamo al nocciolo della missiva. Possiedo un Megadrive europeo PAL al quale è stata apportata una modifica da un negoziante per renderlo compatibile col formato NTSC, giapponese e americano. Qualche mese fa ho acquistato il galattico Mega 32X americano e sono rimasto molto soddisfatto delle sue potenzialità. Purtroppo, però, quando gioco con le tre cartucce che finora ho acquistato, mi capita spesso che i giochi si blocchino improvvisamente. In altre parole, l'immagine su schermo si ferma e il sonoro si interrompe, e non mi resta altro da fare che spegnere la console o resettare.
Al negozio mi hanno detto che si tratta di una cosa "normale", che è colpa dell'elettricità statica e che non si può fare assolutamente nulla per impedire che il problema si verifichi. A questo punto mi rivolgo a voi per sapere se tutto ciò sia vero? Capita anche a voi? Non è possibile rimediare in alcun modo? Succede lo stesso con il Mega CD? Come è possibile che una compagnia esperta come la Sega abbia creato un upgrade difettoso?

Marco Comini

L'energia statica non c'entra una fava. Come abbiamo già precisato sul numero #12 di MC, disturbi quali sfarfallio o addirittura il "blocco" delle immagini sono causati dall'alterazione della frequenza del 32X, quando usato su un Megadrive nipponico della prima generazione o su console mal adattate. Per risolvere il problema, occorre operare una semplice modifica sulla circuiteria interna del Megadrive che generalmente consiste nella sostituzione di una E-PROM.

Marco Canali - S.Ilario (Re)

MIGLIORARE IL MIGLIORABILE

Caro MBF,
sono un ragazzo di dodici anni ed era da molto tempo che volevo scrivere ad una rivista di videogiochi. Quando mi è venuta l'ispirazione, ho deciso di scrivere a te perché sei il migliore.
La mia è sempre stata una situazione atipica. Infatti, pur possedendo solo un glorioso Master System ed un sottovalutato Atari Lynx (*indiscutibilmente la migliore console portatile dopo il Turbo Express aka PC Engine GT - NdMBF*), ho speso sempre e spendo ancora un sacco di soldi per comprarmi tutte, ma proprio TUTTE le riviste del settore (addirittura due per computer), forse perché mi piace leggere le recensioni, o per restare aggiornato sulle nuove console a 32-bit.
Passo ora al succo della lettera: per prima cosa vorrei darvi dei consigli per migliorare la vostra già stupenda rivista:
1) Potreste aggiungere, nelle recensioni dei giochi convertiti da altre piattaforme, un voto-conversione, perché spesso il voto "puro" del gioco viene mescolato con i giudizi sulla conversione. Questo avviene anche sulle altre riviste, ed in genere provoca abbastanza confusione.
2) Potreste creare un angolo fisso sui coin-op Sega.
3) Potreste aggiungere i commenti alle classifiche.
4) Se in futuro aggiungerete rubriche estranee ai videogiochi (rpg, giochi di società, musica, film etc.) potreste raggrupparle in fascicoletti, in modo tale che possano essere separate facilmente dalla resto della rivista.
5) Attenti all'impaginazione! A volte scompaiono recensioni (come quella inesistente di **Load Star** per Mega CD sul numero 12, mangiata dalla pubblicità) e pezzi di didascalie (vedi la recensione di **Metal Head** sempre sul numero 12).
6) Potreste allungare le descrizioni dei giochi e diminuire i box nelle recensioni.
7) Concludo precisando che le rubriche di **Mega Console** che preferisco sono Saturn Zone, Mega Mail ed X-Tra, mentre quelle che mi piacciono di meno sono Wall Street e le Interviste (perché non mi interessano) e le Classifiche (per via dell'assenza dei commenti).
In conclusione, un'ultima domanda: tu, Biomassa e i Raves provenite da Game Power, mentre Mad Max, Deejay, PC e Bond hanno lavorato a CVG in passato, giusto? Mi potresti dire come mai avete deciso di mettervi assieme per creare questa stupenda rivista?
Ciao da

Corrado Romani

Lettere come queste - farcite di consigli, critiche costruttive e suggerimenti - sono molto utili, perché ci permettono di migliorare la rivista secondo le vostre aspettative. Leggiamo tutte le vostre missive e valutiamo a fondo le vostre richieste Non abbiamo la spocchia di ritenerci perfetti e, anzi, siamo perfettamente consapevoli del fatto che il margine di miglioramento di Mega Console sia ancora consistente. Per quanto riguarda le tue osservazioni Corrado, posso anticipare che d'ora in poi affiancheremo sempre i commenti alle classifiche e allungheremo il testo principale delle recensioni senza perderci in una marea di box (questo, tra l'altro era stato deciso già qualche mese fa). All'appuntamento mensile sul coin-op Sega, abbiamo optato per speciali monografici su singoli giochi (vedi Sega Rally Championship, prossimamente Virtua Cop 2 e Virtua Fighter 3), ma non è detto che la situazione si evolva in altro modo...
Per quanto riguarda lo staff redazionale, vorrei precisare che prima di approdare alla Futura Publishing, la maggior parte di noi ha lavorato per case editrici come Edizioni Hobby (l'attuale Xenia), Jackson, Glenàt/Rizzoli e Studio Vit. Abbiamo tutti un bel po' di esperienza alle spalle, insomma... L'idea di dare vita a riviste monotematiche come Mega & Super nasceva dall'esigenza - tuttora presente - di trattare il mercato videoludico in modo molto più approfondito rispetto alle classiche testate "generaliste" o multi settoriali. Il vostro supporto, in questo senso, è stato decisamente gratificante...

Ma che bello, ma che bello. Ormai siamo in estate: tempo di gelati, cocomeri, tè freddi e partite a basket fino a tardi. Nessuno ha voglia di fare un fava. Niente di nuovo, direte voi. Beh, ora c'è l'aggravante dell'afa... Tirate fuori dai cassetti shorts e t-shirts, gente: non c'è l'aria condizionata in metro e si soffoca di brutto. In compenso, la reda è peggio di un freezer: la temperatura si abbassa di dieci gradi in un colpo solo. Prima o poi ci resterò secco. Datemi una Tuborg. No, ripensandoci, preferirei un Saturn alla spina. Dai, faxateci qualcosa di bello allo 02/66981159, oppure confessatevi via epistola. L'indirizzo ormai dovreste saperlo a memoria, ma una rinfrescatina - col caldo che fa - non può danneggiarvi più di tanto, quindi...

Q&A - MEGA CONSOLE
via Edolo, 29 - 20125 Milano
Italy (Vecchio Continente)

Caro MBF,
ho dodici anni e posseggo un Megadrive. Inutile aggiungere che ogni mese compro **Mega Console**, la migliore rivista di videogiochi in Italia. Ma ora vorrei porti qualche domanda:
1) Quando uscirà **True Lies** per Megadrive?
2) Vedremo **Jurassic Park** per Saturn?
3) Secondo te vale la pena di comprare **Earthworm Jim** adesso o aspettare la versione Saturn?
4) Mi metteresti in ordine i seguenti giochi: **Doom, Daytona USA, Sega Rally Championship, Victory Goal, Panzer Dragoon, Virtua Fighter 2.**
5) Vedremo mai **The Lion King** o altri titoli Disney per Saturn?
6) E' mai uscito **Wolfenstein 3D** per MD?
7) Quanto costerà esattamente il Saturn europeo? Sapete dirmi il prezzo?
Un salutone da

Fabrizio Donati

1) Dovrebbe già essere nei negozi quando leggerai questa risposta.
2) Se ti riferisci all'omonimo coin-op, la conversione non è ancora stata annunciata.
3) Pigliati subito la versione Megadrive o Mega CD!
4) Sorvolando sul fatto che hai indicato giochi per sistemi completamente differenti (Saturn, 32X, coin-op) le mie preferenze vanno per: Sega Rally, Daytona USA, Virtua Fighter 2, Doom, Victory Goal, Panzer Dragoon.
5) Spero di no, anche se la risposta è sì. Tra i nuovi titoli previsti segnalo Disney's Pinocchio...
6) No, la Imagineer ha droppato il progetto...
7) Non si sa ancora nulla di definitivo.

Cara redazione di **Mega Console**,
mi chiamo Nicola e seguo la vostra fantastica rivista dal numero uno. Ho apprezzato tutti i miglioramenti che avete apportato all'impostazione grafica di Mega negli ultimi mesi. In particolare, la divisione delle rubriche delle news in **X-Tra, 16-bit Fun** e **Saturn Zone** è stata un'ottima pensata. Sono contento che abbiate finalmente deciso di accludere gadget alla rivista. Vorrei anche spezzare una lancia in favore delle vostre recensioni: non è vero che sono troppo sintetiche, anche perché prima di recensire un gioco, in genere lo presentate in modo molto dettagliato mesi prima, quindi non avrebbe senso sprecare spazio utile per dire le stesse cose. Per quanto riguarda le richieste, vorrei che pubblicaste più interviste (erano interessantissime!) e aumentaste il numero delle pagine, se possibile.
Ora, ho intenzione di comprare un Saturn quando sarà disponibile la versione americana e a questo proposito volevo chiedervi:

1) Quanto costerà esattamente in Italia?
2) Quando vedremo i primi giochi su cartuccia per Saturn?
3) L'Ultra 64 sarà più potente del 32-bit Sega?
4) Quando vedremo **Shinobi EX** e **X-Men** per Saturn?
5) I Treasure stanno lavorando a qualche gioco per Saturn?
6) Quando uscirà **Fifa '96**?
7) Mi consigli due rpg galattici per Megadrive?
8) Vale la pena di comprare **Road Rash 3** alla luce del fatto che posseggo già i primi due episodi?

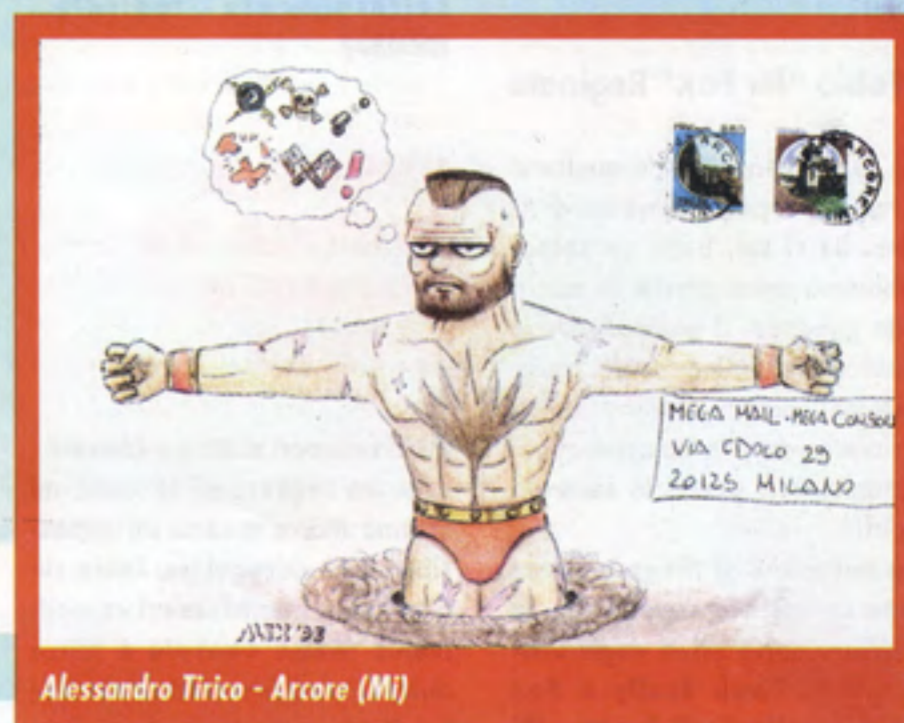
Nicola Valsini
Imola

1) Si parla di 399 dollari più uno o due giochi, l'equivalente di 700 mila papagne. Tra spese di importazione e ricarichi dei negozianti, prevedo che la cifra salirà di altre duecento carte...
2) Non sono previsti, per ora, giochi su cartuccia. Lo slot del Saturn è stato concepito per eventuali espansioni hardware (Mega 64?) e cartucce di back-up RAM...
3) Tecnicamente parlando sì, ma resta da vedere la qualità dei giochi.
4) Usciranno entrambi verso la fine di maggio. Non escludo le review già sul prossimo numero...
5) I Treasure stanno portando avanti tre progetti per Saturn, tra cui Gunstar Heroes 2...
6) Fifa Soccer '96 uscirà su sei diverse piattaforme (tra cui Megadrive e Mega 32X) tra giugno e settembre.
7) The Story of Thor e Soleil/Ragnacenty.
8) No, meglio Road Rash CD.

Radicale distruttiva redazione di **Mega Console**,
sono un ragazzo di 18 anni che possiede un Megadrive e 19 giochi. Ah, dimenticavo: mi chiamo Daniele e abito a Torino. Questa è la decima lettera che vi scrivo, ma finora non mi avete *mai-dico-mai* pubblicato. Devo farvi i complimenti per la rivista, che migliora di mese in mese (come mai 6000 carte?) (*il prezzo della carta è aumentato del 30% negli ultimi mesi... NdMBF*). La mia rubrica preferita è **Saturn Zone**, anche perché presto intendo comprare proprio il 32-bit Sega.
Vi pregherei di rispondere alle mie domande:

1) Quando esce **King of Fighter '94** per Saturn?
2) Il prezzo del Saturn calerà nei prossimi mesi?
3) Come sarà **Sonic** su Saturn? I programmatori che tipo di grafica adotteranno?
4) Quanti episodi di Sonic sono previsti ancora per le console Sega?
5) Quando usciranno **Street Fighter III** e **Street Fighter 2: the Movie** per Saturn?
6) Cosa ne pensate del Neo Geo CD?
7) Il Saturn costa circa 1.200.000 in Italia, mentre il Neo Geo CD circa 990.000. Come mai la differenza è così poca se il Saturn è nettamente più potente della console della SNK?
8) Come sarà **Daytona** per il 32-bit Sega?
9) Perché la Sega vuole lanciare un'espansione a 64-bit per Saturn?
10) Quale console avrà più possibilità di successo tra: Saturn, PS-X, Neo Geo CD, Ultra 64?
11) Mi potete elencare i titoli più massicci previsti per Saturn nel '95?
Buona Pasqua all'intera redazione...

Daniele Mazzarelli
Torino

1) Non è ancora stato annunciato ufficialmente.
2) E' probabile. Il fatto però che il 3DO, sul mercato da oltre un anno e mezzo, continui a costare non meno di 850 mila lire, non butta bene...
3/4) Sono previsti due nuovi giochi di Sonic per Saturn, il primo dei quali avrà una grafica isometrica.
5) Street Fighter: the Movie sarà lanciato in estate. Street Fighter Legends a settembre (vedi speciale). Su Street Fighter III non si sa ancora niente di certo...
6/7) E' la macchina ideale per chi ama i picchiaduro, ma resta un sedici bit molto costoso. Anziché sviluppare una tecnologia nuova, la SNK si è limitata a pompare la vecchia (il processore centrale del Neo Geo è il 68000, che ritroviamo in Amiga e Megadrive) e questo ha inciso molto sui costi di produzione.
Il Neo Geo CD ha riscosso un buon successo in Giappone (oltre 100.000 pezzi venduti), ma le voci relative alla prossima commercializzazione del suo successore a 32 o addirittura 64-bit sono tutt'altro che rassicuranti. I possessori del Neo Geo si sono

Alessandro Tirico - Arcore (Mi)

sentiti traditi dopo il lancio della versione CD e dubito che siano disposti a tollerare un altro "scherzone" del genere...
8) Lo trovi recensito su questo numero.
9) La Sega non ha annunciato niente di simile. Tutta una serie di fattori, comunque, autorizzano a pensare che la grande "S" potrebbe commercializzare nel '96 un upgrade a 64-bit per Saturn, al fine di potenziare le capacità di gestione poligonale...
10) Saturn e PSX hanno già accumulato un grande vantaggio sulla Nintendo, ma la situazione potrebbe capovolgersi se l'Ultra 64 a) sarà commercializzato effettivamente a 250 dollari, b) sarà supportato al lancio da una serie di killer-games molto appetibili. Staremo a vedere. Il Neo Geo CD è destinato a rimanere una console elitaria, di "nicchia".
11) Virtua Fighter 2, Sega Rally, Shinobi X, Virtua Hang On, Virtua Tennis, Virtua Cop, Ray Force, Darius Gaiden, Street Fighter Legends, Mortal Kombat III...

Carissima redazione di **Mega Console**,
è uno dei vostri fan più fedeli che vi scrive. Mi presento: mi chiamo Federico e non ho mai perso un numero della vostra/nostra super hyper mega ultra immensa rivista... Ho una serie di domande per voi, quindi evito di sprecare altro spazio utile:

1) Quanto costa la cartuccia di **The Story of Thor?**
2) Perché i giochi per SNES sono generalmente più cari di quelli per **Megadrive?**
3) Qual è il gioco per MD che vanta la migliore colonna sonora?
4) Sono in crisi di astinenza per gli RPG... Me ne potresti indicare uno tosto?
5) Qual è il migliore titolo della serie di **Sonic?**
6) C'è qualcuno di voi che gioca a **Magic**, in reda?

Un mega saluto da
Federico "Overshaku" Rocchini

PS: A morte i Power Rangers e i Super Humans Samurai! *(perché, poveretti? In fondo sono dei bravi ragazzi che si procacciano la pagnotta come tanti altri... NdMBF)*

1) Come le altre...
2) Dunque, per poter commercializzare il software per console, le varie case devono ottenere un'autorizzazione (licenza) dalle compagnie che producono l'hardware (Sega, Nintendo, Sony, 3DO Company etc.). Ora, da sempre le richieste della Nintendo sono più onerose di quelle della grande "S" e quindi per ottenere un ricarico sufficiente sulle cartucce per SNES, le case sono costrette ad applicare una politica dei prezzi differente... Per questo motivo, un sacco di sviluppatori si sono buttati a pesce nella produzione di giochi su CD per le nuove macchine a 32-bit, abbandonando i progetti per quelle a 16-bit. Il fatto che l'Ultra 64 sarà un sistema a cartuccia, potrebbe costituire un grosso limite per la Nintendo...
3) I soundtrack dei due Ecco The Dolphin sono bellissimi.
4) Thor rulla supremo...
5) Il terzo.
6) Marco "End" Ravetto e quel beota di suo fratello "Shogun"...

Caro MBF,
Mega Console non finirà mai di stupirmi! Rubriche come **X-Tra** e **Saturn Zone** sono perfette, ma l'avversativo è d'obbligo: perché non fate notizie flash per PSX (yum!), 3DO (mah...) e Jaguar (miao!)? Basterebbe una sola paginetta al mese... *(la par condicio ci perseguita... PSX e 3DO sono abbondantemente trattate su **Super Console** e non metteranno piede su **Mega** se non in speciali monografici... NdMBF)*
Tralasciando ulteriori commenti per la perfetta organizzazione della rivista e del suo eccezionale aggiornamento, vi pongo un po' di domande sulle varie console Sega:

1) Che bello: è arrivato il 32X nei negozi, prendo le mie trecento cocuzze e me lo compro... Ma, cosa vedo? Costa 450.000!!! Come mai?!? L'importazione è ufficiale, quindi il prezzo non scenderà più di tanto!
2) **Virtua Fighter** e **Virtua Fighter 2** sono già stati superati in grafica/sonoro/giocabilità da altri picchiapicchia come **Killer Instinct** (le digitalizzazioni audio sono spaziali: ultracooooomboooo: 22 hits!) e Toshinden. Che ne pensate? Quali sono i progetti futuri della Sega oltre a **Virtua Fighter 3-4-5** e a **Sega Rally?**
3) Il Megadrive è e resterà un mito almeno per i prossimi tre anni vero? La conferma, datemi la conferma!

Luca Ramires

PS: Voglio Micromachines per Saturn e lo voglio tutto in ray tracing e completamente digitalizzato...

1) Lo trovi anche a 350 carte e con l'uscita del Neptune è probabile che il prezzo del 32X calerà ulteriormente...
2) A Killer Instinct, preferisco nettamente Virtua Fighter 2. Intanto dagli uffici di Redmond, California sede della Nintendo of America è trapelata la notizia che i Rare hanno cominciato a lavorare su Killer Instinct 2, il sequel del primo picchiaduro per Ultra 64. Bah. Aspetto con impazienza MK3 e Virtua Fighter 3, entrambi previsti per l'estate. Per le novità da sala Sega ti rimando alle news...
3) Il successo del 32X dovrebbe gli assicurerà una vecchiaia felice, stai tranquillo. Finché il prezzo delle nuove console non scenderà a livelli umani - non più di 500.000 papagne - puoi stare certo che l'MD resterà la piattaforma ludica della Sega per eccellenza.

PS: La Codemasters ha annunciato tre nuovi progetti per Saturn mentre la Acid Software (gli autori degli eccezionali Skidmarks e Super Skidmarks per A1200) sono al lavoro sulla versione a 32-bit del loro mega hit!

Cari Mega Consolatori,
qui è Ricky Dirk che modula ancora dalle vallate casentinesi con il numero tredici sotto braccio (aaaaargh! In copertina c'è scritto 100% Console Nintendo) (è l'ennesimo complotto... NdSilvio) e con ancora tante domande non corrisposte. Comunque capisco che se il povero MBF dovesse rispondere a tutti quegli che gli scrivono (lettere incasinate come la mia, poi...) a quest'ora starebbe in una stanza bianca a leggere le istruzioni in italiano di **Sonic** (che fanno ridere) con i Take That a palla nello stereo. Cioè in manicomio, per farla breve. Quindi punto a capo.
Innanzitutto complimenti per l'inserto di "Mutant Chronicles" del #13 e per la rivista in caporale... cioè in generale (lo so che non fa ridere, ma - hey, Simon, smetti di dare testate sul muro!)... ma quelli sono sottintesi...
Mappassiamo ora alle domande:

1) Mi mettete in ordine, possibilmente in comune accordo, i seguenti giochi per MCD: **Space Ace, Earthworm CD, Snatcher, Silpheed** e **Mickey Mania.** Ho un bonus CD da sfruttare, raga, e con voi non misso un acquisto...
2) Vedremo mai **Time Warp (Dragon's Lair 2)** su MCD o altre piattaforme?
3) Potete avvertire i lettori che il trucco per **Dragon's Lair** del numero 12 passato sotto il nome di "Replay" è in realtà la versione "film" del gioco?
4) Non sarà mica vero che la Konami ci lascia? No... Ditemi di nooo... Vi pregooo...
5) **Viewpoint** per MD mi è sfuggito o non l'avete proprio recensito? Se non mi rispondete non vi compro più e poi come fate senza più?

Riccardo "Dick" Goretti

PS: Non è vero, non potrei sopravvivere senza MC.

1) Earthworm Jim CD, Silpheed, Mickey Mania, Snatcher, Space Ace.
2) No. I lasergame hanno fatto il loro tempo.
3) Zero.
4) La Konami ha mollato i sedici bit, non la Sega, cocco.
5) Non l'abbiamo recensito perché è una porcata. Idem con patate per quanto riguarda Rise of The Robots. Non mancheremo di segnalare eventuali "recensioni stroncate" sui prossimi numeri di Mega Console.

MEGA COMMENTONE FINALE

Siamo arrivati in fondo ancora una volta. Incredibile. Vi anticipo alcuni dei temi che saranno trattati sul prossimo numero, giusto per rovinarvi la sorpresa: elezioni: come, quando, perché; il nuovo album di figurine dei 2 Unlimited; ragazze e videogiochi, dove andare in discoteca; Berlusconi; i Pantera; erezioni: come, quando, perché; Supermercati e parità di accesso all'informazione ovvero Despar Condicio; le Pantere Nere; l'ultimo film di Tarantino; il dibattito animale "Strega Bacheca contro Maga Magò"; Heimat 3; un dossier sui videogiochi e le ragazze. Simon inaugurerà un corso a puntate di campana tibetana all'interno di Q & A,. Ah, dimenticavo: avremo anche uno speciale sui videogiochi e le ragazze curato da Diego e Char. Basta. Finito. Aaagraaande. Ci si vede...

Matt

THE X-FILES

X-TRA

X-CLUSIVE NEWS FOR 32X

Uelà, fratelli... Avete già fatto il grande passo? Vi siete cuzzati il suppostone a 32 bit da schiaffare nello slot del Megadrive? Non ancora? Aspettate il Neptune? Beh, fate vobis... A facilitarvi il compito di decidere se valga la pena di scucire le fatidiche 350 carte per il 32X o meno, ci pensiamo noi di Mega Console. Oltre all'apocalittica review di BC Racers che troverete nelle prossime pagine, X-TRA vi presenta tutte le novità di Londra... Check'em out!

A cura di Matteo "X-Man" Bittanti

TOP 5 MEGA 32X

1) Mortal Kombat II	**Acclaim**	**Picchiaduro**	**MC#13**
2) Virtua Racing Deluxe	Sega	Sportivo	
3) NBA Jam TE	Acclaim	Sportivo	MC#15
4) Doom	Sega	Sparatutto	
5) Metal Head	Sega	Spratutto	

L'eccellente conversione di **Mortal Kombat 2** dei Probe dimostra come il 32X sia in grado di emulare ottimamente anche i migliori coin-op: siamo impazienti di vedere **Virtua Fighter... Virtua Racing Deluxe** si aggiudica la seconda posizione, ma un'altra simulazione sportiva lo tallona: ancora la Acclaim con **NBA Jam TE**. Il divertimento a 32-bit è appena cominciato...

Mortal Kombat 2 rulla suprema anche a 32-bit!

MOST WANTED 32X

1) Virtua Fighter	**Sega**	**Picchiaduro**	**Settembre**
2) Fifa International Soccer	EA	Sportivo	Giugno
3) Wing War	Sega	Sparatutto	Settembre

Dopo l'estate ci aspettano una serie di titoli spezza-mascella per 32X: Virtua Fighter è sicuramente il più atteso...

NEXT MONTH!

Il primo spin-off a 32-bit della saga di Sonic: mega recensione di Chaotix in-your-face!

EA SUPPORTA IL 32X: FIFA IN ARRIVO!

Dopo mesi di voci e rumori, finalmente è arrivata la conferma ufficiale: l'Electronic Arts sta lavorando alla versione per Mega 32X di Fifa International Soccer. Siamo già in grado di anticiparvi che si tratterà di una versione aggiornata della celebre simulazione calcistica e non di una mera conversione. Non è ancora chiaro se la versione per l'update Sega richiamerà in qualche modo quella strepitosa per 3DO, ma vi terremo informati.

La più venduta simulazione di calcio per Megadrive arriverà presto su 32X

TOUGHMAN CONTEST

Al recente ECTS di Londra la EA ha mostrato a porte chiuse le prime immagini della versione per 32X di **Toughman Contest,** una poderosa simulazione di boxe da 32 Mbittoni di memoria. Rispetto al gioco per Megadrive recensito sul numero 14 di **Mega Console,** la grafica è stata nettamente implementata (256 colori su schermo) e i fondali sono stati in gran parte rifatta ex novo. La versione per 32X vanterà incorporerà il QSound, che permette di ottenere un sonoro di tipo "tridimensionale" anche senza costosi decoder Dolby Surround. L'anteprima estesa è imminente...

JUDGE DREDD A 32-BIT!

L'atteso tie-in della Acclaim, presentato in esclusiva sul numero scorso di Mega Console, è in fase di sviluppo anche per 32X che sarà commercializzato a Natale. Rispetto alla versione per Megadrive, quella a sedici bit vanterà la bellezza di 256 colori su schermo, sprites di dimensioni maggiori, tre livelli bonus e un sonoro decisamente più sofisticato. La struttura del gioco rimarrà invariata, ma grazie alle potenzialità di scaling, zoom e rotazione dell'upgrade Sega, aspettatevi effetti speciali suggestivi. Come al solito le prime immagini le troverete su uno dei prossimi numeri di Mega Console... Gli altri titoli Acclaim in arrivo per 32X sono NBA JAM TE, Batman Forever (Natale), Revolution X (giugno), NFL Quarterback Club (vedi anteprima)...

La versione a 32-bit di Judge Dredd sarà

SOULSTAR X

CORE DESIGN
SPARATUTTO
GIUGNO

Ed eccovi qua anche le primissime immagini di Soulstar X, la versione a 32-bit dell'ottimo sparaspara uscito per Mega CD qualche mese fa. Ribattezzato Soulstar X, il gioco della Core Design vanta la stessa giocabilità dell'originale, ma fa uso di poligoni renderizzati anziché di sprite in bitmap. Aspettatevi nuovi power-up e un numero di oggetti su schermo decisamente superiore a quello della versione a 16-bit. Dopo aver visto quello che la Core Design è riuscita a fare sul Mega CD, siamo certi che Soulstar X sarà uno dei migliori titoli per 32X.

IL RITORNO DI PITFALL!

L'evoluzione continua! La Activision ha annunciato la versione per 32X di **Pitfall: The Mayan Adventure** il seguito non ufficiale del grande classico già disponibile per Megadrive e Mega CD. Aspettatevi nuovi livelli, sprites meglio animati e un sacco di grafica in più. Cose belle...

IN CERCA DI ASILO...

Il fallimento della Commodore ha ulteriormente compromesso le possibilità di sopravvivenza della gloriosa linea Amiga, almeno per quanto riguarda il divertimento elettronico (che è poi quello che interessa a noi). Non è un caso che alcuni dei migliori team di sviluppo abbiano già abbandonato il computer della Commodore per dedicarsi allo sviluppo di videogiochi per le macchine della Sega. Oltre agli Zyrinx (vedere speciale sul numero scorso), anche i Binary Asylum hanno annunciato che supporteranno il 32X con una serie di giochi estremamente originali. Il primo di questi è **Zeewolf,** un bizzarro miscellaneo di **Choplifter** e **Virus**, un vecchio titolo per Archimedes di David Braben. In **Zeewolf** il giocatore pilota un elicottero attraverso una serie di paesaggi realizzati con grafica tridimensionale alla ricerca di avversari da stanare. Gli Acid Software responsabili dei favolosi **Skidmarks** e **Super Skidmarks** oltreché **Guardian** e **RoadKill**, hanno annunciato che convertiranno i loro migliori titoli per le piattaforme a 32-bit Sega...

Uelà raga' eccoci giunti un'altra volta al consueto appuntamento con 16-Bit Fun. Questo mese siamo riusciti a raggranellare per voi una discreta quantità di new entries, alcune delle quali davvero sugose, senza dimenticare poi tutti i vari game che abbiamo avuto modo di visionare all'ECTS! A questo punto direi proprio che è giunto il momento di dare il via alle danze: avanti maestro picchia giù duro, abbiamo le spalle larghe!

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto e Matteo "Emmebieffe" Bittanti

PRIMAL RAGE

TIME WARNER
PICCHIADURO
FINE AGOSTO

Dopo aver imperversato nella sale giochi di mezzo globo ecco che **Primal Rage** si sta preparando ad invadere anche i nostri piccoli MD. La struttura del game vi scaraventa al comando di un bestione del peso approssimativo di circa 500 kilozzi che, a suon di cazzottoni e mascellate, dovrà riuscire a massacrare la solita e consueta serie di avversari. Strutturalmente bisogna dire che il game in questione si avvicina in maniera smodata ad un sacco di altri titoli in commercio, tuttavia la sua particolare ambientazione ha fatto si che cotale giochillo riuscisse a riscuotere finora un notevole successo di pubblico. A questo punto tutti quelli che tra di voi hanno giocato ed amato il cabinato da bar si staranno chiedendo come butti questa conversione. Beh, raga' da quello che abbiamo potuto vedere e giocare direi che siamo a un livello veramente estremo. Tanto per cominciare la grafica è qualcosa di semplicemente smodato con degli sprite incredibilmente definiti e grossi quasi metà dello schermo: inoltre anche le varie animazioni erano dannatamente fluide. La velocità con la quale si svolgevano i vari scontri non aveva nulla da invidiare a quella del coin-op e, nel complesso, il tutto sa di miracolo. Certo c'erano ancora delle cose da mettere a punto: non c'era il sonoro, mancavano alcuni fighter e certi background non erano ancora definitivi, comunque i ragazzi che si stanno occupando di questa conversione ci hanno assicurato che stanno facendo del loro meglio per spingere il caro MD al limite delle sue possibilità! Bella lì guys; fateci vedere cosa siete in grado di fare!

BRIAN LARA CRICKET

CODEMASTERS
SPORT
IMMINENTE

Ohibò, ma cosa vedono le mie fosche pupille? Ma sì, si tratta di un game basato su uno dei giochi più avvincenti, intrippanti ed esaltanti di questo nostro globo terraqueo! Di che cosa stiamo parlando? Ma dl cricket, raga'! I folli autori di questo giochillo sono i boys della Codemasters che hanno speso tempo e denaro (per il loro bene spero che non sia stato molto) nella realizzazione del cricket simulator definitivo! **Brian Lara** infatti non solo includerà tutte le regole di questo sport, ma vanterà anche la presenza di un incredibile numero i team con i quali competere, un sacco di tornei ed un'azione ultra intrippante; praticamente il sogno di ogni videoplayer degno di questo nome, voi che ne dite?

LINE DRIVE

ELECTRONIC ARTS
SPORT
IMMINENTE

Per la serie "ecco un altro sport del quale in Italia non ce ne potrebbe fregar di meno" la EA se ne viene fuori con una bella simulazione di baseball! Ma dico io, ero all'ECTS, tra una caterva di giochi e quelli lì mi bloccano per farvi vedere questo titolo! OK, va bene, il game in questione avrà anche un sacco di statistiche ed una veste grafica piuttosto ricca (anche se le varie animazioni erano di una lentezza a dir poco disarmate!) ma sinceramente a chi cavolo può fregarne di una simulazione di baseball? Ma dico non potevano produrre un nuovo giochillo di calcio magari inzaccherandoci dentro i team del nostro campionato? Vabbè cose che capitano; per fortuna che almeno c'è la Codemasters con il suo cricket!

SUPER SKIDMASTER

CODEMASTERS
ACTION
SETTEMBRE

Fantastico! Ecco qual è l'unica parola che mi viene in mente dopo aver giocato a questo **Super Skidmarks!** Dunque il giochino in questione vi pone alla giuda di un piccolo fuoristrada con il quale dovrete riuscire a vincere tutta una serie di gare. I mezzi tra i quali potrete scegliere il vostro piccolo bolide saranno ben 12, mentre i circuiti lungo i quali vi troverete a sfrecciare saranno addirittura 30 (e tutti realizzati con dei fantastici effetti 3D)! Ciò che rende questo prodotto dannatamente diverso da tutti i game in circolazione per MD è che non si tratta della solita, insipida, patetica corsa di macchine bensì di una serie di intrippantissimi rally! Vi troverete infatti a sfrecciare con la vostra piccola camionetta lungo una serie di tracciati caratterizzati da dossi, curve a gomito, megarampe senza dimenticare poi i vostri 8 avversari! Questi infatti non vi lasceranno la benché minima tregua cercando di superarvi in ogni modo. Quella sopracitata è forse una delle cose che rendono questo prodotto così divertente ed intrippante, infatti grazie all'ottima velocità ed alla fluidità della animazioni vi troverete a sfrecciare lungo i tracciati sgommando a più non posso e tirando cofanate a chiunque cerchi di sorpassarvi. Naturalmente anche per il titolicchio in questione la Code ha pensato bene di utilizzare come contenitore una bella J-Cart il che vuol dire che i giocatori ammessi a questa competizione potranno essere ben 4 il tutto per il nostro gaudio. Bella li raga' non vedo davvero l'ora di poter giocare con questo game: intanto cuzzatevi queste immagini e credetemi se vi dico che questo titolo butta davvero bene, molto bene!

PETE SAMPRAS '96

CODEMASTERS
SPORT
ESTATE

Dopo il buon successo ottenuto con il primo episodio di questo game ecco che i ragazzi della Codemasters ci ripropongono l'ennesimo game di tennis basato sul giocatore più ciglioso della storia dell'ATP! Ancora un volta ci troveremo schiaffati su una serie di campi nel tentavo di massacrare a suon di racchettate una serie di avversari piuttosto agguerriti. Le varie opzioni disponibili ci permetteranno di cimentarci in tre tipi di competizioni differenti (il classico match singolo, il Torneo ed il Tour Mondiale) che potranno essere affrontati sia da soli che in doppio. Saranno inoltre disponibili una nuova serie di tiri ai quali si affiancherà poi la possibilità di potenziare le caratteristiche del nostro giocatore man mano che procederemo nel game. Un altro miglioramento rispetto alla versione precedente viene poi dalla grafica; questa infatti è stata completamente ridisegnata ed ora vanta sprite molto più definiti, incredibilmente animati (ci sono qualcosa come 5.000 frames) e molto veloci. Naturalmente saranno presenti anche una serie di opzioni nascoste che vi permetteranno, dopo aver inserito la solita password super-segretissima, di accedere a nuovi giocatori nonché ad uno specialissimo torneo. Naturalmente, come era già accaduto per il precedente game, anche questo **Pete Sampras '96** verrà riposto all'interno dell'ormai arcinota J-Cart il che vuol dire che potremo giocare tranquillamente in quattro senza menarcela con adattatori, sdoppiatori e modificatori vari! Aaagrande, chissà se faranno mai una cartuccia con i joypad attaccati?

COMIX ZONE

SEGA
PICCHIADURO
GIUGNO

Comix Zone è un ambizioso cross-over tra fumetti e videogiochi sviluppato dalla Sega of America esclusivamente per Megadrive. A metà tra **Streets of Rage** e **Ninja Spirits**, **Comix Zone** è un beat'em up da 24 Mbittoni previsto per gli inizi di giugno. Il gioco vi permette di rivestire i panni di Sketch, il classico eroe muscoloso senza macchia e senza paura. Dovrete affrontare il solito godziliardo di avversari attraverso una serie di strisce a fumetti caratterizzate da didascalie e nuvolette. Il bello è che i cattivi vengono disegnati direttamente dalla manona di un fantomatico disegnatore che appare sullo schermo di tanto in tanto (avete presente il finale dell'*Ombra dello Scorpione*, la serie in videocassetta? Ecco, uguale...). **Comix Zone** è uno dei titoli più originali dell'anno e non mancheremo di recensirlo in modo megadettagliato, magari già sul prossimo numero di **Mega Console**... Ayeaaah!

NHL '96

ELECTRONIC ARTS
HOCKEY
ESTATE

Anche quest'anno l'EA è riuscita a sfornare per l'ECTS una discreta quantità di novità. Oltre a queste erano inoltre presenti una serie di sequel di alcuni famosissimi titoli tra i quali spiccava questo **NHL '96** che, finalmente, dovrebbe riuscire a proporre qualcosa di diverso dai suoi predecessori. Dalla rapida occhiata che siamo riusciti a dargli infatti abbiamo subito potuto constatare come la grafica sia stata notevolmente migliorata aumentando sia in definizione che in velocità. Sono state inoltre realizzate ex-novo tutte le animazioni dei vari omini che ora, grazie all'impiego di un sistema stile Rotoscope, vantano una fluidità davvero notevole, ma non è tutto. Infatti le innovazioni più massicce vengono dal versante meramente giocoso. I maggiori sforzi dei programmatori sono stati rivolti nell'aumentare il livello di intelligenza artificiale del computer e nella creazione di nuove e più sofisticate tattiche di gioco. Inoltre, per il gaudio di grandi e piccini, in questa versione verranno reinserite le risse che, per una serie di stupidi motivi (la solita storia della violenza nei videogiochi), erano state soppresse in precedenza. Davvero una bella storia!

WAYNE GRETZKY

TIME WARNER
HOCKEY
IMMINENTE

Altra news, altro gioco di hockey. Questa volta però non c'entrano i ragazzi della EA bensì i signori della Time Warner che dopo essersi cimentati in **Primal Rage** hanno deciso di dare vita a questo giochino abbastanza sugoso. Tanto per cominciare poiché il game è stato realizzato in collaborazione con la **NHLPA** (National Hockey League Players' Association) il giochillo in questione includerà la bellezza di 600 giocatori ognuno dotato delle proprie statistiche e del suo vero nome! Il numero di team tra i quali potrete scegliere la vostra compagine saranno 26 mentre i tipi di gioco con i quali vi potrete cimentare saranno ben 4 (Simulation, Arcade, Practice e Tournament). Naturalmente Wayne Gretzky sarà compatibile con i vari adattatori a 4 giocatori il che consentirà a chiunque sia dotato di questi simpatici aggeggi (nonché di altri 3 amici con relativi pad) di lanciarsi in vere e proprie sfide sul ghiaccio! Il tutto sarà poi condito da una veste grafica più che discreta caratterizzata da omini piuttosto ben definiti ed animati e da una velocità davvero niente male (l'unico difetto risiedeva forse in un sistema di controllo non proprio comodissimo). Da quello che abbiamo visto il game promette veramente bene e se i programmatori riusciranno a mantenere le promesse che ci hanno fatto allora credo proprio che la serie **NHL** della EA troverà sulla sua strada un concorrente davvero agguerrito! Come si dice in questi casi: Attenzione a Carminator, attenzione a Carminator...

PLAY STATION

CYBER SLED	L. 169.000
COSMIC RACE	TELEFONA
FORMATION SOCCER	TELEFONA
GEOM CUBE	TELEFONA
GORGEOUS M. WARRIOR	TELEFONA
HAMLET	TELEFONA
KILEAK THE BLOOD	L. 169.000
KING'S FIELD	TELEFONA
KOWLOON'S GATE	TELEFONA
MAHJONG GOKU	TELEFONA
MAHJONG STATION MAZIN	TELEFONA
MYST	TELEFONA
MOTOR TOON GRAN PRIX	L. 149.000
PHILOSOMA	TELEFONA
PIE LIMITED	TELEFONA
PRO BASEBALL 95	TELEFONA
RAIDEN PROJET	L. 149.000
RAYMAN	TELEFONA
RIDGE RACE	L. 169.000
STARBLADE ALPHA	TELEFONA
TAMA	L. 149.000
TONSHIDEN	L. 149.000
TWINBEE PUZZLE BALL	TELEFONA
TWIN GODDESS	TELEFONA
VICTORY ZONE	TELEFONA

SATURN E PLAY STATION A PREZZI INCREDIBILI

SATURN

40 BOXING	TELEFONA
BASKETBALL RACER	TELEFONA
BLUE SEED	TELEFONA
CLOCKWORK KNIGHT	L. 119.000
DAYTONA	TELEFONA
DEADLUS	TELEFONA
DYNAMIC FANTASY	TELEFONA
GALE RACER	L. 119.000
GAME MASTER	TELEFONA
GOTHA	L. 129.000
GREAT WALL OF CHINA	TELEFONA
HISSASTU PACHINKO	TELEFONA
LEAGUE ROAD SAGA	TELEFONA
MAGIC KNIGHT RAY H.	TELEFONA
MASTERS	TELEFONA
MYST	L. 149.000
OVERDRIVE	TELEFONA
PANZER DRAGON	L. 149.000
PEBBLE BEACH GOLF	L. 139.000
RACE DRIVIN	TELEFONA
RAMPO	L. 139.000
SHINOBI EX	TELEFONA
SIM CITY 2000	TELEFONA
TAMA	L. 99.000
TOM CAT HALLEY	TELEFONA
VAN BATTLE	TELEFONA
VICTORY GOAL	L. 149.000
VIRTUA HANG ON	TELEFONA
VIRTUA HYDELIDE	TELEFONA
VIRTUA TENNIS	TELEFONA

TELEFONA PER I GAMES NON IN LISTINO

MORGANA

SPECIALE SPECIALE
SPECIALE SPECIALE
SPECIALE SPECIALE
SPECIALE SPECIALE
SPECIALE SPECIALE

VIENI A TROVARCI IN VIA DALMAZIA 424 PISTOIA

OPPURE TELEFONA SUBITO

0573/903277

X32

AFTER BURNER	L. 139.000
CHAOTIX	TELEFONA
DOOM	L. 139.000
FAHRENHEIT CD	TELEFONA
FRED COUPLES GOLF	TELEFONA
METAL HEAD	TELEFONA
MIDNIGHT RAIDERS CD	TELEFONA
MORTAL KIMBAT 2	TELEFONA
MOTHERBASE	TELEFONA
MOTOCROSS CHAM.	L. 139.000
NIGHT TRAP	TELEFONA
SPACE HARRIER	L. 119.000
STAR WARS ARCADE	L. 139.000
TEMPO	TELEFONA

DISPONIBILE IL NUOVO NEO PO FX 32

3DO

3DO + GAME	L. 859.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000
DRAGON'S LAIR	L. 89.000
FIFA INT. SOCCER	L. 99.000
FLASH BACK	L. 99.000
GEX	L. 119.000
MAD DOG	L. 89.000
MEGA RACE	L. 79.000
NEED FOR SPEED	L. 109.000
OFF ROAD INT.	L. 119.000
QUARANTINE	L. 89.000
REBEL HASSAULT	L. 119.000
ROAD RUSH	L. 89.000
SAMURAI SHODOWN	L. 129.000
SEWER SHARK	L. 49.000
SHADOW	L. 69.000
SHOCK WAVE	L. 69.000
SLAYER	L. 69.000
SPACE ACE	L. 129.000
S. STREET FIGHTER	L. 129.000
THEME'S PARK	L. 99.000
TOMB	L. 119.000
TOTAL ECLIPSE	L. 69.000
TWEESTED	L. 99.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

SPEEDY GONZALES

SEGA
AZIONE
GIUGNO

Arriba, arriba: il roditore più veloce del pianeta Terra è il protagonista di questo ennesimo platform a scorrimento orizzontale che la Sega intende propinarci nei prossimi mesi. Segnaliamo la partecipazione straordinaria del gatto Silvestro, mentre ha dato forfait all'ultimo momento il buon Titti. Che dire, se amate il cartone animato probabilmente andrete pazzi per il buon Speedy... Recensione imminente...

NBA ACTION '95

SEGA
SPORT
IMMINENTE

Sull'onda del successo di **NBA Jam TE**, la Sega tenta il colpaccio con **NBA Action '95**, versione riveduta e corretta della discreta simulazione di basket per Megadrive. Tra le novità più rilevanti dell'update segnaliamo una prospettiva più alta del solito, un nuovo commentatore (Marv Albert, ullalà) e le statistiche ovviamente aggiornate al 1995. Recensione sul prossimo numero di Emsi...

MEGAMAN

SEGA
PLATFORM
IMMINENTE

La recensione di **Megaman** per il portatile Sega skatta al mese prossimo, ma come potete vedere da queste immagini, butta assai bene. La US Gold ha fatto un ottimo lavoro (siamo ai livelli di **James Pond 3**) e dovrebbe soddisfare i fan della saga dopo la mezza delusione di **Megaman: The Wily Wars**. Check it out...

TOP TEN MEGADRIVE

1) The Story of Thor	**Sega**	**Avventura**
2) NBA Jam T.E.	Acclaim	Sportivo
3) Mortal Kombat II	Acclaim	Sportivo
4) Sonic & Knuckles	Sega	Platform
5) SSF2	Capcom	Picchiaduro
6) EarthWorm Jim	Playmates	Platform
7) Fifa Soccer '95	EA	Sportivo
8) Virtua Racing	Sega	Sportivo
9) X-Men 2	Sega	Azione
10) Street Racer	Ubi Soft	Racing

TOP FIVE MEGA CD

1) Eternal Champions CD	**Sega**	**Picchiaduro**
2) EarthWorm Jim CD	Playmates	Platform
3) Fifa Int. Soccer	EA	Sportivo
4) Shining Force CD	Sega	RPG
5) NBA Jam CD	Acclaim	Sportivo

MOST WANTED MEGADRIVE

1) Light Crusader	**Sega**	**RPG**	**Giugno**
2) Fifa International Soccer '96	EA	Sportivo	Settembre
3) Comix Zone	Sega	Picchiaduro	Giugno

L'errepiggi dei Treasure è ormai terminato: skatta la review sul prossimo numero di Mega Console...

NEXT MONTH

Fatal Fury Special per Mega CD: un ottimo antagonista per Eternal Champions CD...

PINAUCH IN ARRIVO...

L'eroe più legnoso della storia è il protagonista di una nuova megaproduzione Virgin. La casa inglese spera di bissare il successo ottenuto con le precedenti trasposizioni elettroniche di **Aladdin, The Jungle Book** e **The Lion King.** Secondo le prime indiscrezioni, il buon **Pinauch** esordirà a settembre su Megadrive, mentre le versioni 32X e Saturn usciranno solo a Natale. In ogni caso, potete stare certi che **Mega Console** seguirà da vicino lo sviluppo del giochillo... Mi cresca il naso se vi dico una bugia...

CLASSIC MUSIC

Naturalmente come la maggior parte di voi saprà in quasi tutte le fiere vengono assegnati dei premi, nonché stilate classifiche riguardanti il meglio o il peggio di un qualcosa, di una entità, di un cosmo sconosciuto che si accinge... Ehm, riprendiamoci. Dunque anche per quel che riguarda l'ECTS primaverile c'è questa usanza per cui visto che volgiamo che i nostri lettori siano sempre informati e maestri nell'arte dell'eloquenza eccovi ora il listozzo con tutti i giochilli und software house premiati durante questa fiera!

BBC Live & Kicking Viewers Award: THE LION KING
Gioco Dell'Anno (Power Play / Spagna): MAGIC CARPET
Gioco Dell'Anno (Micro Mania / Spagna): DOOM 2
Gioco Dell'Anno (Italia): DONKEY KONG COUNTRY
Gioco Dell'Anno (Scandinavia): DOOM 2
Gioco Dell'Anno (Francia): MAGIC CARPET
Gioco Dell'Anno (Benelux): DONKEY KONG COUNTRY
WIRED Award / USA: DOOM 2
LOGIN Award / Giappone: WING COMMANDER 3
Sviluppatori Dell'Anno: BULLFROG
Marketing Award: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Software House dell'Anno: ELECTRONIC ARTS
Innovation Award: BULLFROG
Miglior Educativo: ENCARTA
Videogioco Dell'Anno: DONKEY KONG COUNTRY
Computer Game Dell'Anno: MAGIC CARPET
Hardware Award: 3DO
Titolo Più Originale: MAGIC CARPET

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039 - 6082088

M.DRIVE.2 + JOIPAD	209.000
M.DRIVE.2 + GIOCO	229.000
JOYSTIC PRO 5* LARGE	75.000
JOYSTIC 6 TASTI FIGHT.1	35.000
JOYPAD PRO 4* 6 TASTI	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHT.2	35.000

> MEGADRIVE <

ALISIA DRAGON	*39.000
ARCH RIVALS BASKET	*39.000
ASTERIX	*55.000
ASTERIX 2	>Telefona!
BALL Z 3D	*35.000
BALL JACKS	*35.000
BATMAN & ROBIN	>Telefona!
BUBSY 2	*49.000
CAPTAIN AMERICA	*39.000
CHUCK ROCK 2	*49.000
CRUE BALL	*35.000
DYNAMITE HEADY	*84.000
FIFA SOCCER 95	*99.000
GOLDE AXE 2	*39.000
HARDBALL 94	*49.000
HOOK	*45.000
INCREDIBLE HULK	*49.000
JAMES BOND 007	*39.000
JOE MONTANA 3	*39.000
JOHN MADDEN FOOTB.	*35.000
KID CHAMALEON	*39.000
LION KING	*116.000
LOST GENERATIONS	*49.000
MARCO'MAGIC FOOTB.	*49.000
MEGA BOMBERMAN	*79.000
MEGA TURRICAN	*52.000
MIGHTY MAX	*52.000
MR.NUTZ	*62.000
MUTANT LEAGUE FOOTB.	*39.000
NBA ACTION'95	>Telefona!
PELE'SOCCER 2	*49.000
PITFALL	*79.000
PUFFI	*89.000
PUGGSY	*35.000
R B I BASEBALL	*49.000
RED ZONE	*69.000
SAMURAI SHOWDOWN	>Telefona!
SECOND SAMURAI	*52.000
SENSIBLE SOCCER	*49.000
SNAKE & RATTLE ROLL	*55.000
SONIC 3	*69.000
SPARKSTER (rocket 2)	*69.000
SPLATTER HOUSE 2	*39.000
SUPER MONACO GP.2	*35.000
SUPER STREET FIGHT	*119.000
TALMIT ADVENTURES	*35.000
TERMINATOR	*39.000
TERMINATOR 2 JUD.DAY	*59.000
THE LION KING	*109.000
THE PUNISHER	>Telefona!
THE STORY OF THOR	>Telefona!
TOPOLINOMANIA	*79.000
TRUXTON	*39.000
WILLY IL COYOTE	>Telefona
WINTER OLIMPICS	*45.000
WIZ N LIZ	*35.000
WORLD CUP SOCCER	*45.000
WORLD CUP USA	*49.000
XENON 2	*39.000
>per altri titoli	>TELEFONA!

PREZZI PAZZI, PAZZIIIII!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

PREZZI PAZZI MD.	******	PREZZI PAZZI MD.	******
*WORLD SOCCER	42000	*TURTLES FIGHTER	69000
*ETERNAL CHAMP.	52000	*NIGEL MANSELL	66000
*NBA JAM	49000	*FATAL FURY 2	66000
*STREET FIGHTER 2	59000	*THUNDER FORCE4	59000
*ROCKET KNIGHT	39000	*MORTAL KOMBAT	49000
*GUNSTAR HEROES	66000	*MORTAL KOMBAT2	59000
*BATMAN 2	42000	*YU YU HAKUSHO	49000
*MICKEY & DONALD	49000	*SONIC & KNUKLES	89000
PREZZI PAZZI GG.	******	**PREZZI PAZZI MS.**	******
*WINTER OLYMPICS	36000	*WILLY IL COYOTE	32000
*SUPER OFF ROAD	36000	*BATMAN RETURNS	32000
*PRINCE OF PERSIA	36000	*CHUCK ROCK	29000
*TERMINATOR	36000	*JUNGLE BOOK	36000
*ROBOCOD 2	32000	*DONALD DUCK 2	36000
*ALIEN 3	36000	*GLOBAL GLADIAT.	32000
PREZZI PAZZI GB	******	**PREZZI PAZZI SN.**	******
*WORLD CUP	32000	*MORTAL KOMBAT	42000
*TENNIS	32000	*STREET FIGHTER2	56000
*FLINTSTONES	36000	*YUYU HAKUSHO 2	66000
*LEMMINGS 2	32000	*MORTAL KOMBAT2	86000
*MICROMACHINES	32000	*CLIFFHANGER	48000
*KIRBY'DREAMLAND	32000	*LEGEND	48000

>VUOI CAMBIARE I TUOI GIOCHI??TELEFONACI!!<
>NOI TE LI "SUPERVALUTIAMO"<

GAME GEAR + GIOCO	169.000
MASTERGEAR CONVERT.	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
ALIMENTATORE	16.000

> GAME GEAR <

ASTERIX	*39.000
BATMAN RETURNS	*39.000
CHUCK ROCK 2	*39.000
DRAGON (BRUCE LEE)	*43.000
GP RIDER MOTO	*43.000
HOOK	*36.000
MICKEY MOUSE 2	*43.000
ROAD RUSH	*43.000
ROBOCOD 2	*39.000
SONIC CHAOS	*43.000
SONIC SPINBALL	*43.000
STREET OF RAGE	*39.000
TAZMANIA 2	*56.000
THE LION KING	>Telefona!
WILLY IL COYOTE	*43.000

> MASTER SYSTEM <

AGASSI TENNIS	*28.000
ASTERIX	*39.000
CHUCK ROCK 2	*39.000
DESERT STRIKE	*39.000
DONALD DUCK	*36.000
DRACULA	*28.000
JURASSIC PARK	*39.000
MICKEY MOUSE 2	*39.000
MICKEY MOUSE CASTLE	*36.000
MICROMACHINES	>Telefona!
OLYMPIC GOLD	*36.000
OTTIFANT	*28.000
PIT FIGHTER	*28.000
PREDATOR 2	*28.000
PUFFI	>Telefona
RENEGADE	*28.000
ROAD RUSH	*36.000
ROBOCOD 2	*28.000
ROBOCOPvsTERMINATOR	39.000
S.MONACO GP.2	*39.000
SHADOW DANCER	*28.000
SHINOBY	*28.000
SIMPSONS	*28.000
SONIC	*28.000
SONIC 2	*36.000
SONIC CHAOS	*39.000
SPIDERMAN	*28.000
STAR WARS	*36.000
STREET OF RAGE	*39.000
SUPER OFF ROAD	*28.000
SUPERMAN	*28.000
TERMINATOR	*28.000
WIMBLEDON	*28.000
WINTER OLYMPIC	*36.000

SEGA>32 X<SEGA

ADATTATORE 32 X PAL	*349.000
DOOM	*139.000
SUPER AFTER BURNER	*139.000
METAL HEAD	>Telefona

SEGA>SATURN<SEGA

SATURN+VIRTUA FIGHT.	*1290000
DAYTONA USA	*149.000
VICTORY GOAL	*139.000
CLOCK WORK KNIGHT	*129.000
PANZER DRAGON	*139.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY   SUPER NINTENDO   SEGA   GAME GEAR

SATURN ZONE

Yo raga, come vi butta? Siete ancora una volta capitati nel massiccio spazio a 32-bit della console ultima nata di casa Sega. Nel numero scorso vi avevamo deliziati con numerose chicche, ma siamo convinti che questo mese l'attenzione della stragrande maggioranza di voi sarà catturata dal box riguardante l'attesissima versione coin-op di Street Fighter: The Movie, che finalmente è giunto nel nostro paese anche sotto forma di pellicola. Meglio tardi che mai. Van Damme e compagni a parte, ci sono poi un paio di giochi di ruolo davvero massicci che, almeno a giudicare dalla sfarzosa veste grafica, buttano veramente bene. Non ultimo poi l'ennesimo gioco di corse, questa volta con ambientazioni futuristiche, dotato di grafica altrettanto incisiva, dal titolo Gran Chaser. Vi dice nulla? Eh, pare veramente che in Giappone il Saturn inizi a rullare di brutto, soprattutto dopo l'impennata delle vendite dovuto all'uscita di Daytona USA, conversione rivelatasi, alla fin della fiera, tutt'altro che malvagia, anzi, per molti versi ha potuto mettere in luce le diverse potenzialità di cui la macchina a 32-bit della Sega è dotata. Tuffatevi dunque alla grande nel vivo del gioco e, come sempre, stay with us for more info...

A cura di Char "Cometa Rossa" Aznable e Matteo "Satan" Bittanti

HITACHI SPOSA IL SATURN!

Il primo di aprile la Hitachi ha commercializzato in Giappone l'**Hi-Saturn**, un Saturn compatibile che va ad aggiungersi ai modelli già esistenti prodotti da Sega e JVC. Rispetto alle altre versioni disponibili, l'HI-Saturn contiene una scheda per la lettura di software in formato Photo CD e Video CD ed è stato commercializzato al prezzo di 64.800 yen, l'equivalente di un milione e trecentomila lire.

L'Hi-Saturn in tutto il suo splendore (dida banale

SEGA RALLY

SEGA
CORSA AUTOMOBILISTICA
TBA

Ed ecco che finalmente la Sega ha annunciato di voler convertire il suo Hit-Race per Saturn anche se, ufficialmente, una precisa data di uscita non è ancora stata annunciata. La mole di lavoro da svolgere non sarà certo indifferente e richiederà sicuramente una gran quantità di tempo: la versione originale di **Sega Rally** è qualcosa di veramente spettacolare, sia per ciò che concerne la giocabilità, sia per la grafica. Fluido, veloce e soprattutto divertentissimo, con il vostro mezzo che è in grado di compiere vere e proprie evoluzioni e schizza veloce come una saetta attraverso circuiti che annoverano tutte le qualità e le particolarità che si addicono ad un reale percorso per gare di rally. Chi non sta già sbavando all'idea di poter mettere le mani sul volante di una Lancia Delta Integrale o di una Toyota Celica?

MORTAL KOMBAT II & III SU SATURN!

La Acclaim ha ufficialmente rivelato di essere al lavoro sul secondo e sul terzo episodio di **Mortal Kombat** per il 32-bit Sega. La casa di **NBA Jam** ha confermato che la versione per Saturn di **Mortal Kombat** sarà assolutamente identica al coin-op e dovrebbe spazzare via la già ottima versione per 32X, recensita in esclusiva sul numero scorso di **Mega Console**. Per quanto riguarda il terzo episodio del celebre beat'em up Preview radicale su uno dei prossimi numeri. Promesso.

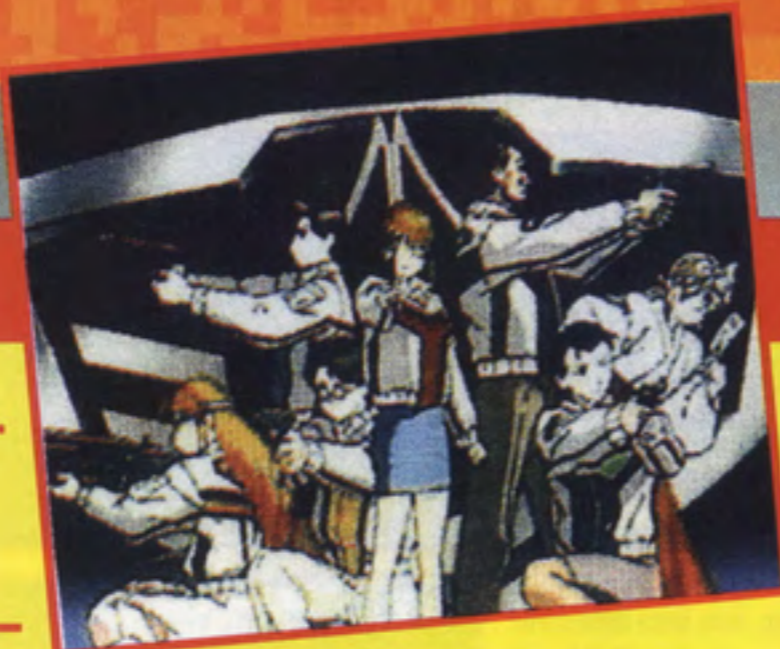
La versione da bar di **MK III** includerà effetti di scaling molto sofisticati - un'evoluzione netta rispetto a quelli, peraltro strumentali, di **Art of Fighting 1** & **2**. Inoltre i multi hit combos saranno visualizzati con danni in percentuali e Hit numerici. Il metodo di comandi del coin-op include sei tasti, due per i pugni, due per i calci, uno per bloccare l'avversario e uno per correre. Aspettatevi qualcosa di estremamente violento. I fondali del gioco sono completamente renderizzati e sono stati creati con le piattaforme della Silicon Graphics. La vostra barra di energia è blu e sfuma fino a diventare rossa man mano che venite colpiti dagli avversari. E' stato inoltre incluso una sorta di energia usufruibile per il TURBO, come in **NBA Jam**: quando non vi muovete, recuperate energia. Riassumendo, **Mortal Kombat III** uscirà a settembre per PlayStation, mentre tutte le altre versioni (Saturn, Megadrive, Super NES, Ultra 64) non saranno disponibili che all'inizio del 1996.

La Williams sta sviluppando contemporaneamente la versione coin-op e quella casalinga (PS-X) di **Mortal Kombat III**: chi ha visto i primi demo assicura che i due giochi saranno assolutamente identici tra loro, tuttavia secondo Ed Boon (il programmatore principale della trilogia), assicura che la migliore versione in assoluto sarà quella per Ultra 64 (128 Mbit, febbraio 1996), che dovrebbe vantare innovazioni extra rispetto al coin-op...

SEGA
GIOCO DI RUOLO
IMMINENTE

E la Sega fa bis: con il presente **Virtual Hydlide** sono dunque due i giochi di ruolo di una certa rilevanza e statura tecnica che la casa nipponica ha deciso di implementare su Saturn. Rispetto a **Riglord Saga**, il presente **Virtual Hydlide** si differenzia sostanzialmente per un diverso tipo di visualizzazione della mappa di gioco, forse meno appariscente e varia rispetto a titolo precedentemente menzionato anche se sicuramente non meno singolare. Globalmente parrebbe quasi di trovarsi di fronte ad una versione al quadrato (se non al cubo) di **Seventh Saga**, un gioco di ruolo non troppo entusiasmante uscito ormai due anni or sono sul 16-bit Nintendo. La grafica di **Virtual Hydlide** infatti propone una visuale prospettica di spalle al vostro personaggio, la cui figura è inquadrata nella sua interezza. Ancora una volta ci troviamo immersi in ambientazioni di stile fantasy con sprite avversari che spaziano da stregoni a maghi a creature infernali, scheletri animati e via discorrendo. Gli scenari da esplorare si dividono in sette ambientazioni principali e un lungo stage conclusivo e, come testimoniano le foto, lo stile grafico con cui sono curate è davvero accattivante: fondali epici, luoghi carichi di atmosfera, buona definizione… Ogni singola ambientazione possiede un'estesissima mappa richiamabile con il pulsante Start che mostra il livello che state esplorando dal punto in cui stazionate per un vasto raggio. Questa, oltre a mostrarvi le varie particolarità del territorio, segnala anche le locazioni di diversi gadget e ammennicoli vari, nonché la maniera meno contorta per giungerci. Inizierete a passare attraverso un'intricatissima foresta per poi giungere ad addentrarvi in un lugubre cimitero in cui confrontarvi con una serie di redivivi. Passerete dunque ad esplorare un altrettanto inquietante maniero sino a giungere allo scontro con una reincarnazione del conte Dracula di turno. Esplorerete di seguito gli immancabili Dungeons composti da un fottio di cunicoli infestati da corpi in via di disfacimento ma sempre pronti ad accopparvi. Uscirete quindi all'aria aperta per ritrovarvi in un intricato labirinto composto di altissime mura e pieno zeppo di trabocchetti. Scenderete ancora nei meandri della terra dove avrete a che fare con tutta una serie di creature infernali, risalirete pian piano tra grotte e cunicoli e giungerete dunque alla terra dei ghiacci e dei cristalli, meta ultima prima dello scontro finale. Naturalmente, durante il vostro cammino, troverete un fottio di gadget quali svariati tipi di armi e pozioni, spade, forzieri, oro e monete, tutti oggetti che, nella maggior parte dei casi, si dimostrano indispensabili per il buon esito della vostra missione. Insomma, un gioco di ruolo con tutti gli annessi e connessi: a presto la recensione completa.

BLUE SEED

SEGA
GIOCO DI RUOLO
GIUGNO

Aaagraaande! Finalmente, dopo **Pretty Fighter X**, ancora una volta il Saturn porta alla ribalta il mito dei giochi che vedono quali eroi principali una serie di donzelle atletiche, scattanti, dinamiche, combattive, ben dotate... Insomma, delle manze pazzesche. Probabilmente questo potrebbe essere uno dei pochi motivi validi ad attirare la vostra attenzione sul presente gioco dato che la sua struttura è praticamente simile a quella di una marea di altri giochi di ruolo già visti e rivisti sulle console a 16-bit a meno che, naturalmente, non siate appassionati del genere. Dopo i precedenti **Riglord Saga** e **Virtual Hidlyde** il presente **Blue Seed** potrebbe anche passare quasi inosservato, soprattutto per la sua veste grafica di sicuro meno singolare dei due titoli menzionati precedentemente. In realtà non è così, almeno a detta dei programmatori. Scordatevi la visuale prospettica, gli sprite giganteschi e le immense strutture grafiche poligonali: qui l'inquadratura è praticamente dall'alto, anche se leggermente inclinata, e gli sprite sono caratterizzati da uno stile che praticamente calca quello di **Secret of Mana** per Super Nintendo. Neanche a dirlo, l'avventura si svolge in Giappone all'epoca odierna, il che è già qualcosa dato che il 90% dei giochi di ruolo vanta ambientazioni fantasy e un set di personaggi composto da elfi, guerrieri in armatura medioevale, stregoni et similia. Il gioco implementa tre diversi tipi di mappa ed ognuno visualizza un'area via via minore e specifica del paesaggio. Si parte con una mappa del Giappone in cui saranno segnate le località che dovrete visitare e le locazioni che già avrete esplorato. La seconda è in pratica una mappa della singola città che decidete di visitare: in questo caso vengono visualizzati i principali edifici del luogo che, man mano, dovrete esplorare nella loro totalità, nonché il modo per arrivarci. Infine la terza mappa visualizza il singolo edificio ed è praticamente quella che vi vede protagonisti assieme ai personaggi che compongono il vostro set di giocatori. Questi sono presenti in numero multiplo: man mano si prosegue nell'avventura è possibile reclutare nuove persone (soprattutto ragazze bonazze...) da portarsi appresso. Ogni personaggio è caratterizzato da diversi parametri, ognuno con diversi valori che determinano in pratica le differenti attitudini dei personaggi a svolgere determinati compiti. Essendo strutturato in modo simile a **Secret of Mana** il gioco dovrebbe possedere una buona giocabilità pur possedendo un linguaggio non certo consono al popolo occidentale: ve ne accorgerete nei lunghi dialoghi fra i personaggi e in qualche altro caso ancora. Durante le fasi di gioco vere e proprie invece il metodo di controllo dovrebbe essere strutturato ad icone, il che sicuramente conferirebbe al tutto maggiore giocabilità. Nemmeno a dirlo il CD è intriso di lunghe sequenze animate, a partire dalla presentazione per proseguire nelle fasi che intervallano i diversi livelli di gioco. Come ogni gioco di ruolo che si rispetti anche il presente **Blue Seed** vede disseminate lungo la sua estesissima mappa di gioco un fottio di icone ed oggettini vari che spaziano da armi offensive ad armi difensive, oggetti che conferiscono poteri speciali e particolari tipi di magie, oggetti in grado di incrementare alcuni parametri dei personaggi e chi più ne ha più ne metta. Ah, quasi dimenticavo un particolare davvero importante: non è raro vedere, in alcune sequenze animate, alcune delle pulzelle presenti che fanno notare quanto madre natura sia stata gentile con loro, nonché quale tipo di biancheria (molto) intima preferiscano. Intesi?

GRAN CHASER

SEGA
CORSE
26 GIUGNO

Avete presente Sid Mead? No? Peccato, dato che questo titolo Sega previsto per la fine di maggio riprende il citato gioco alla stragrande. Si tratta in pratica di una sorta di racing game futuristico ambientato in scenari metallici come non mai. Per molti versi **Gran Chaser** potrebbe ricordare ai giocatori più smaliziati un altro famoso racing game con ambientazioni futuristiche apparso anni ed anni or sono sui più famosi computer: **Powerdrome**. Il gioco vi metterà inizialmente alla guida di uno dei cinque diversi mezzi ad alta velocità di un prossimo futuro, naturalmente ognuno con le proprie particolari caratteristiche espresse in parametri di velocità, accelerazione, tenuta, manovrabilità e via discorrendo. Il gioco, ancora in fase di realizzazione e fermo al momento al 50%, dovrebbe tuttavia possedere un unico tipo di visuale, ovvero una ripresa esterna molto ravvicinata del vostro mezzo, con inquadratura leggermente alta in modo che il vostro veicolo non oscuri gli oggetti che gli stanno di fronte (ricordate la famigerata "sindrome di **Space Harrier**"?). I tasti L ed R saranno preposti alla funzione di inclinazione del mezzo, praticamente indispensabile per affrontare alcuni tratti dei futuristici velodromi. Oltre alla propria accelerazione il vostro veicolo sarà inoltre in grado di fruire di un particolare tipo di Booster limitato e rappresentato da una curva energetica nella parte centrale alta dello schermo. L'angolo basso destro dello schermo invece è preposto ad indicare il grado di tenuta del vostro mezzo, tramite una barra circolare di Damage: ogni volta che urterete le sporgenze del velodromo, entrerete in collisione con oggetti, avversari ed altre amenità, farete incrementare il livello di Damage e non è necessario soffermarsi a descrivere cosa succederà quando la barra sarà completamente colorata di rosso. Neanche a dirlo tutti i mezzi partecipanti saranno dotati di missili e qualsiasi amenità di sorta possa essere utile per surclassare l'avversario. Non ci sono colpi proibiti, potrete anche tentare di abbordare il mezzo fetente e spiaccicarlo contro le pareti dei lunghi tunnel che si incontrano nei galattici stage di **Gran Chaser**. Per questo megarace poligonale, infatti, sono inoltre previste ben undici ambientazioni diverse ed altrettanti velodromi con mappa differente, tutti dotati di una grafica veramente incisiva. Raga, le premesse ci sono davvero tutte per far sperare in un gioco davvero galattico: speriamo che la giocabilità non rovini quel meraviglioso spettacolo grafico che, fino ad ora, ci è stato presentato.

SUPER SHINOBI EX

SEGA
AZIONE
GIUGNO

Joe Musashi torna a calcare la scena e questa volta lo fa su Saturn, il che significa che il ninja in calzamaglia bianca godrà questa volta di un hardware che gli permetterà di intraprendere azioni ancora più esaltanti. Basta dare un'occhiata agli splendidi ed evocativi fondali, infatti, per rendersi conto di quanto potrebbe buttare bene l'ennesima avventura di **Shinobi**. In pratica la struttura di gioco rimane pressoché immutata e presenta una serie di livelli a scorrimento orizzontale in cui avanzare verso destra sbaragliando immense orde di ninja avversari. L'ormai anziano Musashi, sulla cresta dell'onda da anni ed anni, potrà fruire dei soliti colpi all'arma bianca che ogni buon ninja deve conoscere alla perfezione nonché del solito armamentario sito non si sa mai bene dove. Musashi sarà infatti dotato di una serie di Shuriken limitati nel numero, ma incrementabili raccogliendo le apposite icone strada facendo, nonché di una serie di piccoli coltelli da lanciare in numero multiplo i quali sono in grado di coprire un'area più vasta in ampiezza e quindi di colpire nello stesso istante sia i nemici che stanno sul vostro stesso piano sia quelli che si trovano su piani diversi o che vi stanno attaccando dall'alto. Il mitico ninja è inoltre dotato dell'inseparabile katana che può usare nei metodi più disparati dando vita a diversi colpi speciali che culminano nel mitico sdoppiamento della figura del vostro personaggio che in pratica esegue mosse così veloci che distinguere la figura reale da quelle trasposte pare davvero impossibile. La spada sarà inoltre una utilissima arma di difesa in grado di parare quasi tutti gli attacchi avversari. I nove stage che compongono il gioco saranno inframmezzati da lunghe sequenze filmate di grandissimo impatto audiovisivo. Datemi retta, se eravate fanatici delle precedenti avventure di Joe Musashi il presente gioco non può che essere quello che da sempre avevate atteso: un action davvero incredibile e graficamente superlativo.

ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel. 02/951.35.70 Tel. 02/951.10.69

OFFERTE SPECIALI

MEGADRIVE TUTTO A L. 39.900

ARIEL LITTLE MERMAID
BATMAN RETURN
BUBSY
CHUCK ROCK 2
COSMIC SPACEHEAD
CORPORATION
COLUMNS 3
CRACK DOWN
DINOSAURE OF FIRE
ECCO THE DOLPHIN 2
ETERNAL CHAMPION
GAUNTLET IV
STRIDER 2
GREENDOG
HOME ALONE 2
RADICAL REX
ROLLING THUNDER 2
SHADOW OF THE BEA.
IL TAGLIAERBE
THE HUMANS

SUPER NINTENDO TUTTO A L. 49.900

ALADDIN
AXELAY
BATTLETOADS IN BA.
BLACK HAWK
CONTRA 3
EURO FOOTBALL CHA.
EXHAUTS HEAT 1
EXHAUTS HEAT 2
FAMILY CIRCUIT
FLASHBACK
JOE e MAC CAV. NINJA
JURASSIC PARK 2
KICK OFF
LAST ACTION HERO
OPERARTION LOGIC B.
PSYCO DREAM
STREET COMBAT
SUNSER RIDERS
THE BLUES BROTHE.
YOSHI COOKIE

GAME BOY TUTTO A L. 29.900

BATTLET. DOUBLE D.
BUBBLE BOBBLE 2
CAPITAN AMERICA
DARWING DUCK
F1 POLE POSITION
FERRARI GRAN PRIX
GEORGE FOREMA BOX
GOAL !
INDIANA JONES
J. LEAGUE SOCCER
JURASSIC PARK 2
LAMBORGHINI
Mc DONALD LAND
MICKEY DANGEROUS
PRINCE OF PERSIA
ROAD RUSH
SPIDERMAN VS X-MAN
STAR TREK GENERAT.
TERMINATOR 2
SNOW BROTHERS

GAME GEAR TUTTO A L. 35.000

CHUCK ROCK 2
HALLEY WARS
GP RIDER
HYPER PRO BASEBAL
HOOK
MONSTER TRUCK WARS
OLIMPIC GOLD
PGA TOUR GOLF
SONIC CHAOS
STREET OF RAGE
SUPER MONACO GP
WORLD CUP SOCCER

MASTER SYSTEM TUTTO A L. 39.900

ANDRE AGASSI TENNIS
CASTLE OF ILLUSION
DESERT STRIKE
HEORES OF THE LANCE
ROBOCOP VS TERMIN.
SPEEDBALL 2
STREET OF RAGE
STRIDER
SUPER OFF ROAD
SUPER TENNIS
WINTER OLIMPICS
WORLD GRAN PRIX

MEGADRIVE+ GIOCO INCLUSO + GIOCO OMAGGIO L. 289.000

SUPERNINTENDO +GIOCO INCLUSO+ GIOCO OMAGGIO L. 295.000

GAME BOY+ 2 GIOCHI L. 169.000

GAMEGEAR + GIOCO INCLUSO + GIOCO OMAGGIO L. 209.000

SEGA 32X

AFTER BURNER	109.000
METAL HEAD	139.000
MORTAL KOMBAT 2	112.000
SPACE HARRIER	118.000
STAR WARS ARCA.	149.000
VIRTUAL RAC. DEL	145.000

ATARI JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR	124.000
BUBSY	103.000
CHECKERED FLAG	136.000
CLUB DRIVE	105.000
CRESCENT GALAXY	91.000
DINO DUDES	91.000
DOOM	124.000
DRAGON	136.000
KASUMI NINJA	136.000
RAIDEN	98.000
TEMPEST 2000	95.000
WOLFSTAIN 3D	98.000

PER NOVITA' E CONSOLLE NON PRESENTI TELEFONARE

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER CD ROM e PERSONAL COMPUTER

Tutto Quello Che Serve Per Il TUO Divertimento!

SATURN

CLOCKWORK KN.	114.000
GOTHA	155.000
RAMPO	149.000
VICTORY GOAL	157.000
GALE RACER	TELEF.
MYST	TELEF.
TATSUJIN	TELEF.

PLAYSTATION

A-TRAIN IN EVOLUTION	225.000
CYBER SLED	170.000
PARODIUS	187.000
MOTOR GRAN PRIX	167.000
NEKKETSU OYAKO	193.000
RAIDEN PROJECT	197.000
SPACE GRIFFON	187.000
TEKKHEN	Novità

NEOGEOCD

ALPHA MISSION	66.000
ART OF FIGHTING 2	69.000
BURNING FIGHT	66.000
FATAL FURY SPECIAL	69.000
KING OF FIGHTERS '94	69.000
LAST RESORT	70.000
MAGICIAN LORD	67.000
NAM 1975	67.000
NINJA COMBAT	63.000
SAMURAI SHODOWN 2	69.000
SONIC WINGS 2	69.000
SUPER SIDEKICKS 2	70.000
WORLD HEROES 2 JET	98.000
CRAZY MAHJONG	Novità
GANG GANG FIGHTERS	Novità
SUPER SPY	Novità

* 3 DO*

BATTLE CHESS	79.000
CRASH'N'BURN	55.000
DEMOLITION MAN	58.000
DOCTOR HAUZER	59.000
DRAGON'S LAIR	55.000
J. LEAGUE VIRTUAL S.	59.000
MEGARACE	62.000
MICROCOSM	65.000
OFF WORLD INTERC.	65.000
OUT OFF THIS WORLD	87.000
RETURN FIRE	58.000
ROAD RUSH	58.000
SAMURAI SHODOWN	65.000
SHADOW	79.000
STAR BLADE	77.000
STAR CONTROL 2	79.000
STRAHAL	79.000

* 3 DO*

SUPER STREET FIG 2 X	59.000
THEME PARK	74.000
ULTRAMAN	58.000
WAY OF THE WARR.	65.000
YU YU HAKUSHO	58.000
OVER DRIVING	57.000
PINBALL 2	59.000
POWER KINGDON	58.000
SHERLOCK HOLMES	55.000
SUPER WARRIOR 1 e 2	97.000
VR BOXING	54.000
VIRTUAL QUEST	97.000
WING COMMANDER	55.000
FLASHBACK	74.000
KORPS KILLER	65.000

Offerte valide fino esaurimento scorte

" L'EDICOLA "

8 TITOLO SU CD ROM DA COLLEZIONARE !

L. 49.000 CADAUNO

REBEL ASSAULT
X-WING
SECRET WEAPONS
INDIANA JONES
MONKEY ISLAND 1
MONKEY ISLAND 2
SAM & MAX
DAY OF THE TENTACLE

E' DISPONIBILE IL LISTINO PER RIVENDITORI - PER INFORMAZIONI TELEFONARE !

SERVIZIO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - CORRIERE o POSTA - APERTI FINO ALLE ORE 21

STREET FIGHTER: THE MOVIE

CAPCOM
PICCHIADURO
TBA

E' possibile che gli Italiani arrivino sempre mesi e mesi dopo il resto del mondo in ogni singolo evento socio culturale? Prendete la versione cinematografica di **Street Fighter**, nella fattispecie: è uscita nelle sale cinematografiche statunitensi a Natale, è giunta in Inghilterra a gennaio e noi quando ce la siamo cuccata? E' in circolazione da pochi giorni per cui, a conti fatti, più di quattro mesi dopo la sua editazione originale. Oltretutto è strano il fatto che un film quale **Timecop**, girato dallo stesso Van Damme tempo dopo **Street Fighter**, sia giunto nella nostra penisola circa due mesi prima del qui presente. Mah, misteri dell'importazione. Speriamo, comunque, che almeno la versione da sala giochi ispirata in tutto e per tutto al film omonimo non tardi a sbarcare sulla nostra penisola anche se, a dirla tutta, non è che si possa fremere troppo per un titolo del genere dato che, alla fin fine, potrebbero risultare migliori persino le precedenti versioni dell'arcinoto picchiaduro Capcom a meno che non siate sfegatati fan di Giancludio, naturalmente. Certo che la nota casa nipponica non si è sprecata in innovazioni: il gioco di **Street Fighter The Movie**, infatti, è sempre un picchiaduro ad incontri che annovera il solito set (anche se sarebbe più corretto definirlo cast) di personaggi, a parte un misterioso beota di nome C. Safuda. Qualcuno, purtroppo, è andato perso ma, nel complesso, il numero dei personaggi rimane comunque piuttosto elevato. Questa volta la grafica è totalmente digitalizzata anche se, a prima occhiata, sembra non in maniera impeccabile. Gli sprite sono le fedeli riproduzioni delle controparti in carne ed ossa ed il set totale di personaggi è composto di quattordici beoti in totale, dodici presenti anche nelle precedenti versioni casalinghe sia per Famicom che per Megadrive e due creati ad hoc, o quasi dato che Akuma già c'era anche se i possessori di console non ne hanno mai potuto fruire, 3DO a parte. Tutti i personaggi eseguiranno le rispettive mosse speciali di cui erano dotati nelle precedenti versioni del picchiaduro Capcom nonché qualche altra amenità creata direttamente sul set del film da Van Damme e compagnia, il che è tutto dire. Niente di nuovo sul fronte occidentale dunque: struttura di gioco immutata, set di personaggi immutato, mosse speciali immutate: la differenza sta solo nell'incredibile realismo degli sprite, cosa che peraltro ha già fatto storia con **Mortal Kombat** e i suoi recenti sequel. Unica nota positiva potrebbero essere le Super Combo ovvero delle speciali mosse finale dall'impatto grafico davvero massiccio, almeno a detta dei programmatori. Staremo a vedere, nell'attesa sciroppatevi le foto e fatevi due sghignazzate alle spalle del formaggioso Giancludio...

RIGLORD SAGA

SEGA
GIOCO DI RUOLO
LUGLIO

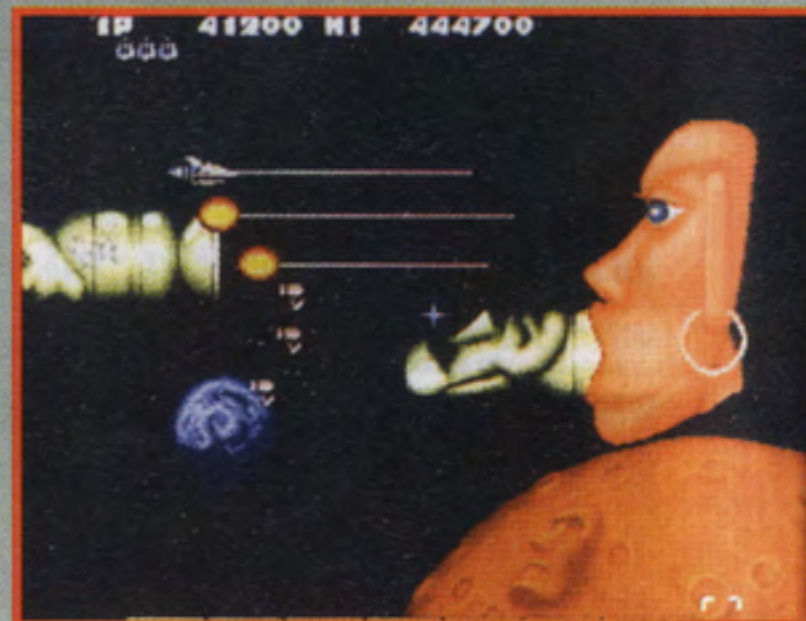
Ecco che anche la Sega si tuffa nel coloratissimo mondo dei giochi di ruolo che, ultimamente, hanno fatto la fortuna dei 16-bit e soprattutto della rivale Nintendo che con giochi del calibro di **Secret of Mana** e compagni ha avuto il grandissimo merito di rendere accessibile alla stragrande maggioranza dell'utenza media quel tipo di giochi che si pensava fino ad un paio di anni or sono fosse destinato a cadere inesorabilmente nel dimenticatoio. Un'occhiata alla splendida grafica poligonale che caratterizza personaggi e fondali e sarà anche per voi impossibile non accorgervi che quello che ci è presentato è davvero qualcosa di straordinario. Le ambientazioni e i fondali sono davvero strabilianti, ma quello che più potrebbe interessare è il singolare sistema di gioco, poco testo e molta azione, il che non sembra di certo consono ad un gioco di ruolo, ma di certo è una vera mano santa per l'utenza nostrana, non ultimo il fatto che, al momento, l'unica versione prevista è quella giapponese per cui non è escluso che ci si debba sciroppare una discreta quantità di intricatissimi ideogrammi. Non iniziate a storcere il naso perché, con un po' di fortuna, il modulo di gioco ad icone potrebbe adattarsi alla perfezione al nostro scopo, quello di evadere da snervanti tentativi di intuire quello che lo schermo ci presenta sotto forma di illeggibili barrette che i nipponici chiamano Kanji. Davvero intrigante sembra essere la caratterizzazione dei personaggi presenti in numero davvero elevato tanto che sotto il vostro controllo potreste anche trovarvi sei o sette tizi contemporaneamente. Le ambientazioni sono ancora una volta consone allo stile fantasy, il che ci permette di spaziare dal solito guerriero medievale con elmo e armatura al mago di turno, ad una serie di creature metà uomo e metà animale nonché a demoni infernali et similia. Ogni personaggio dispone di diversi parametri e soprattutto di diversi metodi di attacco che culminano con particolari tipi di attacchi speciali di forte impatto grafico. Speriamo che finalmente anche la Sega riesca a dotare i suoi sistemi casalinghi di giochi di ruolo di una certa eco: **Riglord Saga** potrebbe davvero essere un grandioso inizio.

SUPER PARODIUS DELUXE PACK

KONAMI
SPARATUTTO
IMMINENTE

Ragazzi, tenetevi forte perché **Super Parodius** per Saturn è ormai pronto al novanta per cento ed entro il mese di giugno dovremmo poterci mettere le avide mani sopra. E con questo prodotto la mitica Konami si prepara a regalarci (si fa per dire) tutta una lunga serie di giochi che hanno riscosso un enorme successo per le console a 16-bit e che hanno definitivamente consacrato la nota casa nipponica nell'olimpo dei produttori di software. Vi dice nulla un certo **Perfect Eleven** aka **International Soccer Superstar**? Eh, ne vedremo delle belle, per intanto sollazziamoci con la presente versione di **Super Parodius** che in pratica è la versione rimodernata del recente omonimo titolo apparso su Super Nintendo. Il set di possibili personaggi con cui esibirsi nel gioco è composto di otto diversi beoti: la solita navicella Vic Viper, il mitico sprite di Twin Bee, Takosuke, un simpatico polipo che assomiglia incredibilmente al simbolo della famiglia Mendo (ricordate Lamù?), Pen, il mitico pinguino blu del gioco del **Pengo**, Manboo, un tondissimo pesce, la mitica Hikaru, coniglietta di Playboy che, guarda caso, vola a cavallo di un missile (er...), un porcellino con l'aureola di nome Michael (il porcellino, non l'aureola), nonché il mitico omettino stilizzato che vola sull'aeroplanino di carta, ovvero Koitsu. Ogni personaggio possiede differenti parametri di velocità e manovrabilità, ma quello che davvero li rende unici è il differente tipo di armamento. Ogni sprite infatti possiede diversi pod aggiuntivi in grado di svolgere differenti funzioni, vari tipi di spari multipli e soprattutto diversi armamenti speciali. La presente versione Sega Saturn di **Super Parodius** potrà essere giocata da due persone simultaneamente, anche con lo stesso personaggio, nel cui caso i due sprite si differenzieranno unicamente per una diversa colorazione. Naturalmente il fattore grafico è stato curato all'inverosimile: fondali dettagliatissimi e sprite davvero troppo simpatici. Sicuramente un bel balzo in avanti rispetto alle precedenti versioni a 16-bit, per lo meno dal punto di vista della grafica. **Super Parodius Deluxe Pack** sarà inoltre una grande occasione per dimostrare una volta per tutte come la macchina a 32-bit della Sega sia in grado di gestire giochi a grafica bidimensionale senza problemi di velocità, animazioni o fluidità delle immagini, cosa che pare invece non essersi verificata per ciò che concerne la rivale Sony Playstation anche se, memori dell'esperienza dell'ottimo **Raiden**, potremmo imputare tale fattore unicamente ad un difetto di programmazione e non all'hardware della macchina. Sperèm...

PIANO DELLE USCITE

Super Parodius Deluxe Pack	Konami	Sparatutto	19 Maggio
Gran Chaser	Sega	Racing	26 Maggio
Virtual Hydlide	Sega	Gioco di Ruolo	Maggio
Astal	Sega	Piattaforme	Maggio
Battle Monsters	Naxat Soft	Picchiaduro	Fine Maggio
Super Real Sexy Girl	Seta	Strategia	Fine Maggio
Pretty Fighter X	Imagineer	Picchiaduro	9 Giugno
Super Shinobi Ex	Sega	Azione	Giugno
Blue Seed	Sega	Gioco di Ruolo	Giugno
Bug!	Sega	Azione	Giugno
Hokuto no Ken	Banpresto	Picchiaduro	Giugno
Race Drivin'	T.W.I	Guida	Giugno
Virtua Hang-On	Sega	Sportivo	Giugno
Riglord Saga	Sega	Gioco di Ruolo	Luglio
Magic Knight	Sega	Azione/Rpg	Luglio
Super Puyo Puyo	Compile	Rompicapo	Luglio
Four Dimension Boxing	Victor Ent.	Sportivo	Luglio
Metal Fighter Miku	Victor Ent	Avventura	Luglio
Wing War	Sega	Simulazione	Luglio
Nobunaga's Ambition	Koei	Strategia	Inizio Agosto
Basketball Saturn	Sega	Sportivo	Agosto
Super Power Pro Baseball	Konami	Sportivo	Agosto
Sim City 2000	Sega	Strategia	Agosto
Alone in The Dark 2	E.A.V	Gioco di Ruolo	Settembre
Cotton 2	Success	Sparatutto	Settembre
Doraemon	Epoch	Piattaforme	Settembre
Golden Axe: The Duel	Sega	Picchiaduro	Settembre
Vampire (DarkStalker)	Capcom	Picchiaduro	Settembre
Virtua Tennis	Sega	Sportivo	Settembre
Virtua Racing Deluxe	T.W.I.	Guida	Settembre
ClockWork Knight 2	Sega	Piattaforme	Luglio/Agosto
Sega Rally Championship	Sega	Rally	Non Annunciata
Street Fighter The Movie	Capcom	Picchiaduro	Non Annunciata
The X-Men	Capcom	Picchiaduro	Non Annunciata (uscita posticipata)
Twin Bee Rainbow	Konami	Piattaforme	Non Annunciata
Perfect Eleven	Konami	Sportivo	Non Annunciata
Virtua Fighter 2	Sega	Picchiaduro	Non Annunciata
Super Robot Taisen	Banpresto	Gioco di Ruolo	Non Annunciata

Forum di Assago

27 e 28 Maggio 1995

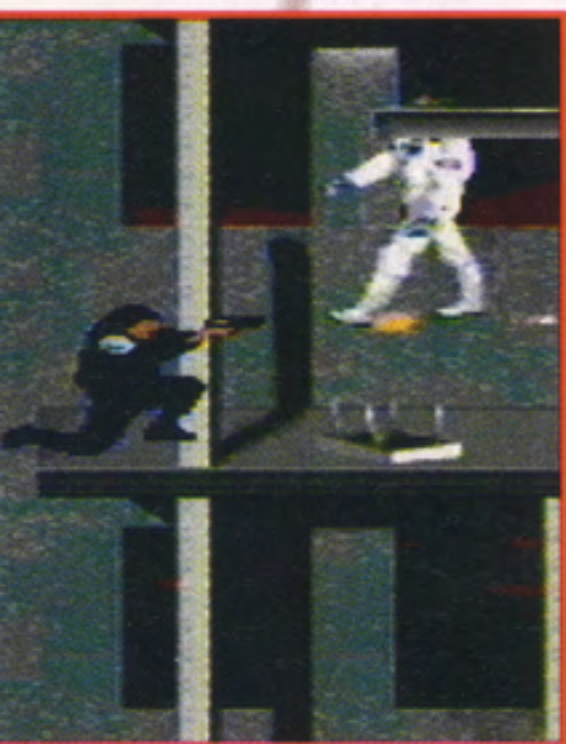
VIDEOGAMES & REALTÀ VIRTUALE

PRIMO SALONE SPECIALIZZATO

Tutte le novità del settore

Sabato 27 maggio
dalle ore 9,30 alle ore 23,00

Domenica 28 maggio
dalle ore 9,30 alle ore 18,30

Per informazioni: M&M Viale Misurata, 60 - 20146 Milano Tel. 02/4221499 - Fax 02/4221499

QUANDO HARD TARGET INCONTRA RITORNO AL FUTURO: ECCO A VOI TIMECOP, L'ULTIMA FATICA DI JEAN CLAUDE VAN DAMME. GUIDATE IL SUO ALTER EGO, L'AGENTE MAX WALKER, ATTRAVERSO QUINDICI LIVELLI DI BLASTAZIONE TOTALE. IN ATTESA DELLA RECENSIONE COMPLETA CHE APPARIRÀ SUL PROSSIMO NUMERO DI MEGA CONSOLE, VI PRESENTIAMO IN ANTEPRIMA IL TIE-IN DELLA CRYO INTERACTIVE...

Diretto da Peter Hyams (*Atmosfera Zero, Rischio Totale*), **Timecop** è il classico filmone di fantascienza prevedibile e convenzionale che ha riscosso un buon successo di pubblico, ma è stato generalmente stroncato dalla critica. Sarà lo stesso con il videogioco? Va detto che la versione elettronica dell'ultimo film di Jean Claude Van Damme è stata sviluppata da una delle migliori case di produzione francese, la Cryo Interactive, guidata dal trio Ulrich-Herbellot-Le Franc. Il gioco è molto aderente alla trama del film: anche qui interpretate l'agente speciale Max Walker e anche qui dovrete sventare i malefici piani di McComb, un senatore disposto a tutto pur di diventare presidente degli States. Visto il ritmo frenetico e quasi fumettistico del film, non è stato troppo difficile per la Cryo trasporlo sul piccolo schermo e farne un videogame altrettanto movimentato. Il risultato è un action a scorrimento orizzontale che richiama in qualche modo i vari **Robocop** della Virgin. Il vostro eroe è armato della sua forza bruta nonché di una letale rivoltella. Nel corso dell'avventura potete raccogliere anche delle granate, ideali per fare un po' di pulizia... Il gioco vanta la bellezza di quindici livelli: tra questi segnaliamo uno stage ambientato nel corso del Secondo Conflitto Mondiale e un altro settato nella Chicago del Proibizionismo... Il team francese ha inoltre apportato qualche leggera modifica alla trama del gioco: il senatore Mc Comb è stato rimpiazzato da un nuovo tarpano di nome Kleindast per motivi di copyright. E' importante sottolineare come la Cryo abbia scelto di realizzare **Timecop** solo su Mega CD, privilegiando cioè una piattaforma finora troppo sottovalutata dalla maggior parte delle software house. L'ostacolo più grosso che hanno incontrato nella programmazione del gioco è stato, paradossalmente, la memoria disponibile. Se da una parte il CD-ROM offre la possibilità di usufruire di una gran quantità di megabyte, dall'altra il game designer è vincolato dal fatto che il lettore CD può accedere ogni volta a porzioni molto limitate, nella fattispecie 150k al secondo. Questo non è un problema insormontabile quando si ha a che fare con un tipo di grafica bidimensionale che non richiede troppa memoria, ma quando si impiegano fondali digitalizzati e schermate introduttive cinematografiche che ciucciano mega come i labbroni siliconati della Parietti a stretto contatto con un Magnum bianco, allora sono cacchi amari o, se preferite, cacchi Fernet. L'ostacolo è stato brillantemente aggirato dalla compagine francese riducendo la palette dei fondali e costruendo la scenografia di ogni livello a partire da "piastrelle grafiche" ricorrenti, in modo da salvare memoria. La compressione dei dati è un secondo fattore di non irrilevante importanza, tanto che per sviluppare delle routines soddisfacenti, i Cryo hanno allestito delle poderose workstations formate da ben quindici Pentium collegati in parallelo. Per chi non avesse mai sentito parlare dei Cryo, ricordiamo che rappresentano oggi una delle più importanti case di sviluppo francese e orbitano attorno al colosso Mindscape. Tra i loro più grandi successi segnaliamo **Dune CD** (Virgin) e **Megarace** (Mindscape), tutti sviluppati su CD-ROM. Oggi oltre 120 persone lavorano negli uffici della Cryo con l'unico obiettivo di imporsi sul panorama francese e mondiale contro i rivali della Delphine, Amazing Studio, Infogrames etc.

SEGNI DIGITALI

La forza di **Timecop** risiede nella grafica decisamente anticonvenzionale. Anziché disegnare normali fondali nell'abusatissimo bitmap, i Cryo hanno preferito digitalizzare i fondali e i movimenti degli sprites. Se avete giocato a **N.A.R.C.**, un coin-op di qualche anno fa, avrete capito benissimo di cosa stiamo parlando, altrimenti checkatevi le immagini...

La digitalizzazione permette di ottenere delle animazioni decisamente più credibili del solito e gli scenari - nonostante le limitazioni grafiche del MCD - risultano anch'essi più convincenti. Vediamo ora alcune delle tecniche impiegate nella programmazione del gioco:

MODELLI FOTOGRAFICI

I tecnici della Cryo hanno ricostruito la Chicago degli anni '30 a partire da modellini di edifici e palazzi, utilizzando talvolta materiali di scarto. Il plastico ottenuto è stato fotografato da diverse angolazioni e le immagini elaborate sono state quindi digitalizzate. E' stata spesa una notevole attenzione per i dettagli: all'interno dei palazzi ricostruiti sono stati inseriti mobili, tavoli e persino calendari in miniatura, che nel trasferimento prima su pellicola e poi in digitale, non sono andati persi. Dopo la digitalizzazione, i grafici hanno operato la colorazione del materiale ottenuto per renderlo più realistico. Il risultato è veramente ottimo e restituisce in modo efficace gli sforzi spesi in fase di costruzione.

CHROMAKEY

E' una tecnica fotografica che consente di staccare l'immagine di un oggetto dal suo sfondo, generalmente blu, e di reincollarlo su qualunque altro sfondo, nella fattispecie elettronico. In questo caso potete vedere la digitalizzazione di un gangster che verrà poi inserita nel livello di Chicago. E' necessario che l'attore non indossi alcun capo di abbigliamento di colore blu, altrimenti si confonderebbe con il fondale e il computer non sarebbe in grado di "ritagliare" il suo contorno in modo efficace. Successivamente, il fondale blu viene sostituito dal fondale desiderato. Ci sono voluti ben tre giorni di riprese presso degli studi parigini per ottenere tutte le digitalizzazioni da inserire in **Timecop**.

In futuro avremo la TimeCoop che vi permetterà di fare acquisti in epoche storiche diverse dalla vostra...

Ecco i Cryo che fanno finta di lavorare... Notate la piantina, rubata a Leon...

Ehi, guarda qui... Sono un aeroplano, sono un aeroplano...

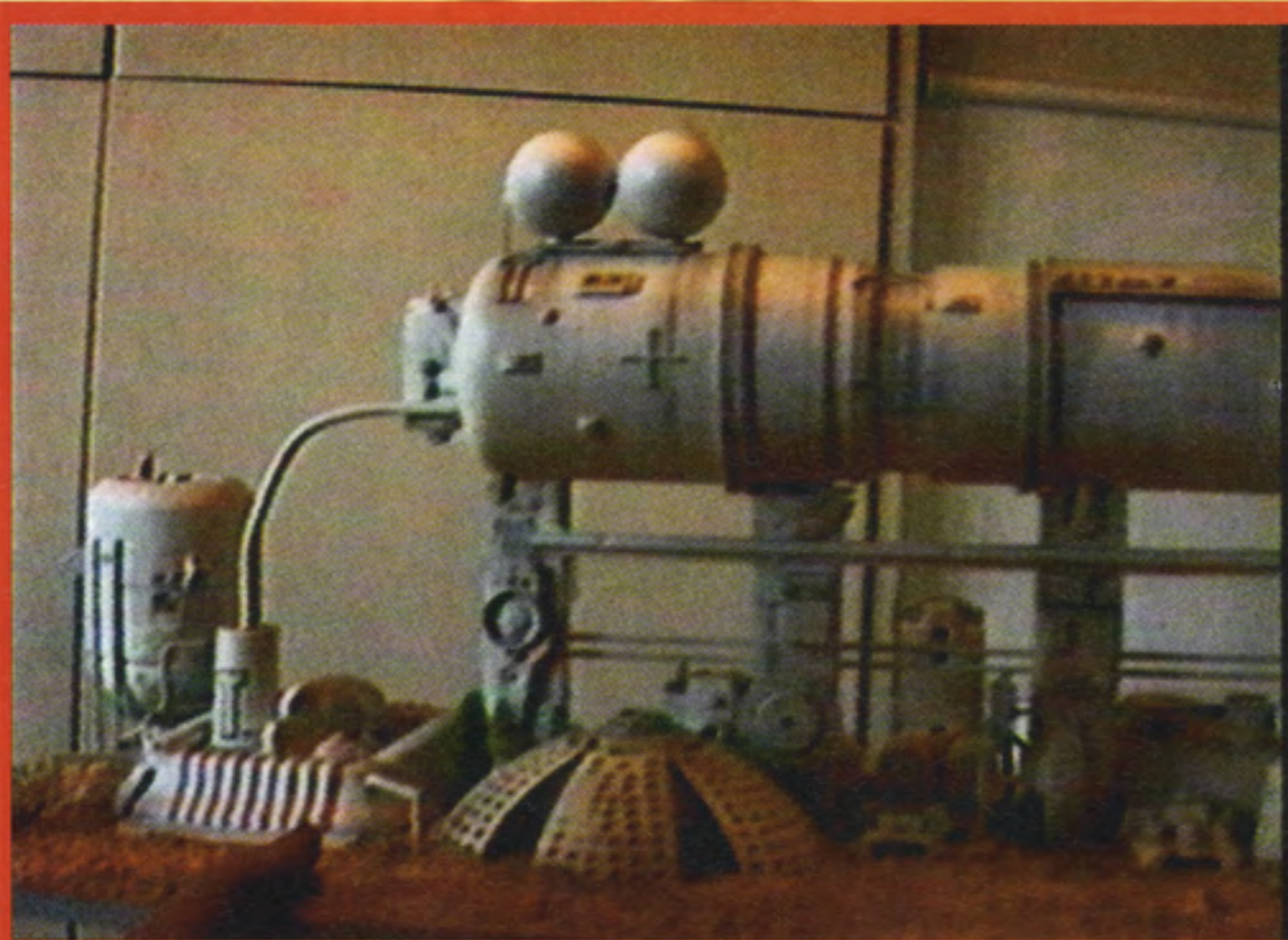
CASA PRODUTTRICE
JVC

GENERE
AZIONE

USCITA
IMMINENTE

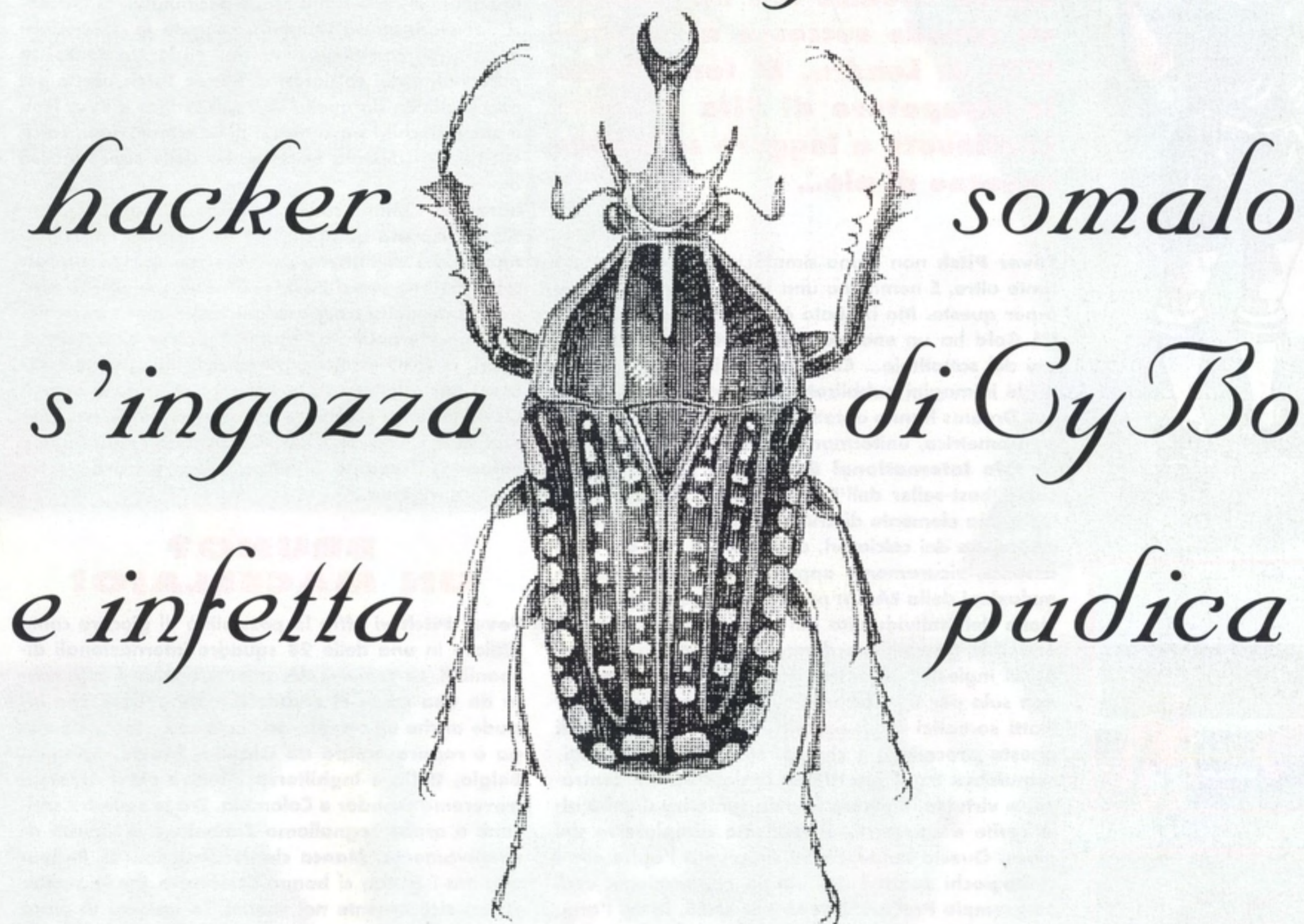
IL FUMETTO

Nello sviluppo del videogioco, i Cryo si sono ispirati sia al fumetto della Dark Horse, sia al film di Hyams. Dal momento che la produzione del tie-in è cominciata qualche mese prima che cominciassero le riprese di **Timecop**, i Cryo hanno dovuto affidarsi alla loro immaginazione per risolvere alcuni problemi di carattere strutturali, quali la scenografia della macchina del tempo e la caratterizzazione dei vari personaggi. L'unico strumento che i Cryo avevano a disposizione era la sceneggiatura del film, che per altro è stata più volte modificata nel corso delle riprese. Inoltre, se il film e il fumetto condividono alcune situazioni, il concept e la meccanica della storia, i due prodotti sono molto lontani tra loro e non è stato facile trovare un equilibrio tra le due fonti. Per motivi di copyright, non sono state incluse alcuna digitalizzazione del film, e così i Cryo hanno dovuto realizzarle ex-novo, utilizzando costose piattaforme grafiche. I produttori del gioco, la JVC, hanno seguito con molto interesse l'evolversi del progetto, suggerendo - se non arrivando ad imporre, talvolta - precise scelte sui contenuti e sulla struttura del gioco. Fortunatamente, non ci sono stati conflitti con la Cryo in fase di produzione. La JVC produce il Wondermega e il V-Saturn e, per chi non lo sapesse, appartiene al colosso Matsushita (già, quelli del 3DO) proprietaria dei marchi Panasonic, Pioneer, Technics nonché MCA Music e Universal Pictures (che, casualmente, ha prodotto il film in questione). Come dite? Sony?!? La Matsushita è grossa il doppio...

Quando le avevo detto di fare come se fosse a casa sua, non intendevo "stravaccarsi sul tinello", ekkekatz...

Timecop, un gioco veramente "pompato"...

La Cryo ha cominciato a lavorare a questo progetto nel marzo del '94, quando la sceneggiatura del film era stata solo abbozzata...

MADE IN BO

A Bologna

hacker somalo s'ingozza di CyBo e infetta pudica cameriera hardware.

DUE GIORNI CONTRO LA FAME DA CYBERSPAZIO. 3-4 GIUGNO 1995, ARENA PARCO NORD, BOLOGNA.

Il Made in Bo serve CyBo, la prima rassegna sul cyberspazio dove troverete menù multimediali, interattività, cd-rom, realtà virtuali, reti, videogames, virus e controvirus, leggi e fuorilegge, tutto al prezzo fisso di lire ottomila. La cucina apre alle 16 e chiude a tarda notte. Come arrivare: uscita Tangenziale 7 Bis (ampio parcheggio). Bus 30 dalla Stazione F.S. Dal centro Bus 25 in via Rizzoli anche dopo le ore 20.30. Fermata Parco Nord. Per informazioni: Altercoop-Boh!, via del Fonditore 16 40138 Bologna. Tel. 051-53.22.72. - fax 53.87.50. Discovery, via San Tommaso del Mercato 20146 Bologna. Tel. 051-26.03.51. - Fax 26.12.02.

Palla al centro: la US Gold scende in campo con una simulazione di calcio sviluppata dalla Silicon Dreams che ha riscosso un grande successo al recente ECTS di Londra. E' forse finito lo strapotere di Fifa Soccer? Continuate a leggere se volete saperne di più...

Fever Pitch non è una simulazione di calcio come tante altre. E nemmeno una torta al formaggio, se è per questo. Ma il punto è un altro: il titolo della US Gold ha un enorme potenziale. Non parliamo poi del sottotitolo... Come avrete intuito osservando le immagini pubblicate in queste pagine, i Silicon Dreams hanno optato per una prospettiva di tipo isometrico, uniformandosi allo standard settato da **Fifa International Soccer**. Ma le somiglianze con il best-seller dell'Electronic Arts finiscono qui. Un primo elemento discriminante è la forte caratterizzazione dei calciatori, elemento se non del tutto assente, sicuramente appena abbozzato nelle simulazioni della EA. Un primo tentativo di accentuazione dell'individualità dei singoli sprites risale a **Sensible Soccer**: ricorderete che nel gioco dei simpatici inglesi, i calciatori si distinguevano tra loro non solo per il colore della maglia, ma anche per tratti somatici quali capelli e pelle. La finalità di questa procedura è chiara: sottolineare la corrispondenza tra il fuoriclasse reale e la sua controparte virtuale, in modo tale da conferire dignità allo sprite e accrescere il realismo complessivo del gioco. Questa tendenza ha raggiunto l'apice con i videogiochi sportivi dell'ultima generazione, vedi ad esempio **Perfect Eleven** per SNES, in cui l'anonimato dei calciatori elettronici dei primi giochi - paragonabile a quello degli "omini" del calcio balilla - è stato superato una volta per tutte.

In **Fever Pitch** i programmatori si sono spinti addirittura oltre, arrivando a caricaturare note star del calcio anglosassone e mondiale. Incontreremo quindi giocatori come Dickty "Tricky" Discorama o Peter "Cheesy" Stilton, personaggi picareschi che fanno evidentemente il verso a Valderrama e Shilton. E' quasi paradossale, se ci fate caso: si supera l'irrealtà dell'anonimato degli sprites per scadere immediatamente nel grottesco, nella caricatura, che altro non è se non una realtà deformata. In questo senso, **Kick Off** e **Fever Pitch** sono semplicemente due facce della stessa medaglia, il che ci dovrebbe far riflettere sul rapporto sussistente tra l'esigenza di simulare la realtà in modo rigoroso e la possibilità di alterarne la sua ricostruzione attraverso il mezzo elettronico. Er... Vi vedo molto interessati, quindi direi di passare ad altro...

Ora, se i fuoriclasse di **Fever Pitch** costituiscono un'evoluzione netta rispetto agli "star player" di **Sensible Soccer**, la loro caratterizzazione estremamente accentuata li rende assimilabili ai lottatori dei picchiaduro Capcom. Leggete le descrizioni dei singoli calciatori e ve ne renderete conto: la personalità dei calciatori di **Fever Pitch** non è poi così dissimile da quelle di Vega, Sagat e Ryu. Non a caso, anche i personaggi della simulazione calcistica della US Gold posseggono delle super mosse devastanti...

In sintesi, l'ultima fatica dei Silicon Dreams costituisce la risposta europea alle simulazioni calcistiche nipponiche dell'ultima generazione (penso soprattutto a **J-League** e **Perfect Eleven** per SNES), praticamente delle trasposizioni elettroniche dei celebre cartone animato Captain Tsubasa aka Holly & Benji, in cui il realismo viene definitivamente dribblato per privilegiare la spettacolarità delle azioni. L'equivalente cestistica di questa tendenza iper realistica è sicuramente **NBA Jam**. Si sa, la palla è rotonda, il campo è rettangolare e l'arbitro ha sempre ragione...

BRUNO? UN MACELLAIO!

Fever Pitch vi offre la possibilità di giocare come titolare in una delle 28 squadre internazionali disponibili. La sezione meramente arcade è affiancata da una parte di carattere manageriale, che include anche un appetitoso "calciomercato". L'Europa è rappresentata da Olanda, Svezia, Spagna, Belgio, Italia e Inghilterra, mentre per l'America troveremo Ecuador e Colombia. Tra le squadre africane e arabe segnaliamo Zimbabwe e Kuwait rispettivamente. Manca clamorosamente la Polinesia, ma i Silicon ci hanno assicurato che la metteranno sicuramente nel sequel. Le opzioni di gioco sono varie e vi permettono di personalizzare a piacimento gli incontri di calcio: condizioni metereologiche, assetto del campo, tattiche etc. Non mancano ovviamente tornei e competizioni di ogni genere, tra cui un massiccio campionato. Chi segue gli spettacolari incontri della Premier League su *Tele +2* o su uno dei dodicimila canali via satellite, sarà a conoscenza dei recenti scandali che hanno funestato il mondo del calcio inglese: Eric Cantona ha assestato un paio di calcioni sulle gengive di un tifoso avversario, mentre rientrava negli spogliatoi. John Fashanu e Vinny "Psycho" Jones sono stati coinvolti in una serie di risse sul campo... Alla lista potremmo aggiungere Julian Dicks, Stan Collymore, Ian Fright e Tom Hanks... In confronto, Bonetti, Caricola e Bruno meriterebbero il Nobel per la pace. Beh, i Silicon Dreams hanno enfatizzato questo aspetto, creando uno pseudo mix tra un gioco sportivo e un picchiaduro. Avevamo qualche riserva: il nostro timore era che **Fever Pitch** potesse risultare un ibrido carente su entrambi i fronti, ma Mad Max e Shogun, che lo hanno giocato a

PITCH

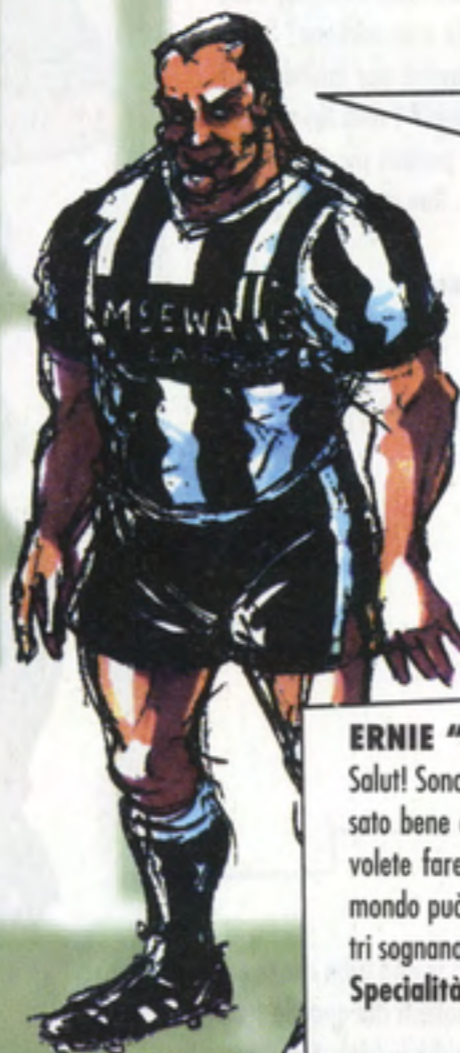
Londra, sono rimasti entusiasti. Fabio Ravetto, in particolare, ha così commentato *"Sono rimasto colpito dallo scrolling di **Fever Pitch**: è veramente fluidissimo. Le animazioni sono convincenti. Il gioco è molto arcade: la giocabilità è il suo punto di forza. Non è difficile fare passaggi smarcanti ed impostare azioni rapidissime. E' immediato come **NBA Jam**... La versione Megadrive è graficamente identica a quella per SNES, se si eccettuano le dimensioni più ridotte degli sprites. I programmatori della US Gold, inoltre, mi hanno rivelato che la versione per 32X, prevista per l'estate, sarà ancora più galattica!"* E se lo dice il buon vecchio Rave, allora...

ED E' GOOOOOAAAAAL!

Quando i Silicon Dreams hanno cominciato a lavorare a **Fever Pitch** avevano un solo obiettivo: creare il miglior gioco di calcio arcade di sempre. Per riuscirci, i programmatori hanno cercato di eliminare i difetti dei migliori giochi di calcio finora commercializzati, valorizzandone invece i pregi. Rispetto a **Fifa Soccer** hanno perfezionato il metodo di controllo che - soprattutto nelle prime versioni - era oggettivamente inaccettabile. Per quanto riguarda **Sensible Soccer**, che pure ritengono molto giocabile, i Silicon hanno cercato di ovviare ad alcuni inconvenienti strutturali, quali l'irrealtà dei risultati che vengono a maturare - 46 a 24 o giù di lì - quando si selezionano 10 minuti per tempo. Ecco, **Fever Pitch** si colloca a metà tra i due. E' estremamente rapido, senza pause, e caratterizzato da innovazioni sostanziali come giocatori facilmente riconoscibili e punteggi decisamente più realistici. La giocabilità è uno dei suoi punti di forza: **Fever Pitch** è compatibile sia con i joypad a 3 tasti, sia con quelli a sei, ma i programmatori suggeriscono caldamente di usare questi ultimi. Il controller a sei tasti permette di realizzare in modo relativamente semplice tutte le modalità di tiro differenti, tra cui colpi di testa, di tacco, di gomito, rovesciate, tiri etc. Gli ultimi due tasti inclusi permettono di realizzare cross dalle fasce e di passare al giocatore più prossimo. Il controllo del giocatore passa automaticamente a quello più vicino alla palla e i Silicon hanno lavorato molto su questo aspetto, fino a renderlo semplice ed immediato. E chi non possiede il joypad a sei tasti? Non c'è da preoccuparsi, giacché i Silicon Dreams stanno lavorando ad un metodo di comandi che consenta qualche combinazione per le mosse più complesse...

LA CRICCA

In **Fever Pitch** faremo la conoscenza di otto "star player" - fuoriclasse assoluti capaci di decidere un incontro con un guizzo geniale, un tiro improvviso, un assist vincente. Super-uomini elettronici paragonabili ai cestisti "turbizzati" di **NBA Jam**: averli in squadra significa poter disporre di un paio di power-up importantissimi... **Mega Console** li ha "intervistati" per voi...

BARRY "10 BELLIES" BARGER
Ok, avete presente Vinny Jones e Paul Gascoigne? Bene, io sono molto più grosso e cattivo di loro! Sono un dannato colosso sul campo e il primo che prova a contraddirmi si ritrova il ginocchio frullato. D'accordo, la velocità non è il mio forte, ma nei contrasti non ho semplicemente rivali, anche perché chi tenta di rubarmi il pallone si becca uno dei miei devastanti uppercut!
Specialità: La "Barger-Spanciata"

ERNIE "LE STRIKER" CONTAINER
Salut! Sono il francese della situazione e pertanto quei beoti della US Gold hanno pensato bene di farmi leggere poesie in campo e strappare erbacce dal terreno. Cosa ci volete fare, certa gente ragiona per stereotipi... Fatto sta che nessun giocatore al mondo può vantare un controllo di palla paragonabile al mio. Mentre io segno, gli altri sognano.
Specialità: Imprendibili tiri a banana...

DICKY "TRICKY" DISCORAMA
Yo! Il mio nome è Dicky e se cercate un calciatore agile, scattante e veloce, siete fortunati: sono il vostro uomo. Vengo dalla Colombia dove coltivavo... Ehm, lasciamo perdere. Vi basti sapere che ho la grazia di un'antilope e il mio passatempo preferito è saltare difensori e terzini alla grande...
Specialità: dribbling e tackle.

In Fever Pitch il controllo del portiere non è manuale

Lo scrolling fluidissimo è uno dei punti di forza del gioco

JERGEN "CHEAT" GDIVERMAN
Achtung! Non sono più un ragazzino, ma in campo resto un'autorità. Vengo dal paese dei wurstel e dei crauti e ho ormai accumulato una grande esperienza. Il senso della vita? Semplice: buttarsi a pesce in area per ottenere un calcio di rigore a proprio favore. Sono adatto a ricoprire tutti i ruoli, ma nessuno mi batte in quello di attore...
Specialità: Recitazione...

MARCO "MARKER" RIGATONI
Uelà, raga! Lasciate che mi presenti: sono il classico stallone italiano. Chiamatemi Lele... La mia passione? Segnare, in campo e fuori (e chi ha orecchie per intendere, intenda). Oh, massima elasticità, intesi? I miei tiri sono devastanti e terrorizzano persino i portieri più esperti, per non parlare dei miei colpi di testa. Non mancate al puntello...
Specialità: Marcamento a uomo.

Dopo World Cup '94, la US Gold ci riprova con Fever Pitch!

EMO "BALL-BLAZER" BIKOMOZO
Sono un eccellente goleador e provengo dal Camerun. Sono cresciuto in una tribù che aveva come divinità protettrice il grande Jack Charlton. I miei tiri sono così potenti che quando scaglio il pallone alla massima potenza, si infiamma come una meteora. Altre che le fireball di Ryu... Io l'erba non la calpesto, né tantomeno la fumo: la brucio!
Specialità: tiri scottanti...

Come nella realtà, potete acquistare giocatori stranieri e vendere le schiappe che fanno parte della rosa...

Fever Pitch: praticamente un Fifa Soccer ultraveloce... Speriamo sia anche ultragiocabile!

Fever Pitch include un eccellente replay, modellato su quello di Fifa Soccer

PETER "PLAYMAKER" PARKER
No, non sono l'alter ego dell'Uomo Ragno, me lo chiedono sempre. Il mio modello è il grande Gary Lineker, che adesso milita nel campionato giapponese. Sono adatto a ricoprire tutti i ruoli e le posizioni in campo, ma, al pari di Soldatino Di Livio, sono un abile crossista.
Specialità: Cross e Assist.

FEVER PITCH

CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
SPORTIVO

USCITA
GIUGNO

Gli star players sono facilmente riconoscibili sullo schermo...

PETER "CHEESY" STILTON
Well, ho ormai più di quarant'anni sulle spalle, ma non ho intenzione di smettere di giocare. Occhei, lo ammetto: mi sono ridotto a firmare solo contratti settimanali, ma l'importante per me è andare avanti, anche perché ho qualche problema finanziario di troppo. Diciamolo, sono al verde. Ma questo non conta, perché resto il miglior portiere del campionato. Sia chiaro.
Specialità: Parare tiri più impossibili

La violenza sul campo è paragonabile a quella dei picchiaduro dell'ultima generazione!

LA CONCORRENZA SCENDE IN CAMPO!

Fever Pitch non sarà l'unica simulazione di calcio che vedremo nei prossimi mesi. Gli altri titoli previsti sono **Fifa International Soccer '96** (MD e 32X), un update consistentemente rinnovato del celebre gioco sviluppato dalla divisione canadese della Electronic Arts. Intanto, pare che la Ocean non riuscirà a commercializzare **Manchester United Soccer** per giugno, come previsto. Motivazione? Il gioco è largamente incompleto e quello che è stato realizzato finora non ha minimamente soddisfatto i producer. Come **Kick Off 3** l'anno scorso, anche **Manchester** rischia il rinvio a settembre. L'Acclaim è al lavoro su **John Ritman's Soccerama** per SNES e ci sono forti possibilità che il gioco venga sviluppato anche per piattaforme Sega (già si vocifera della versione 32X). **International Soccer Superstars** aka **Perfect Eleven** della Konami, probabilmente la migliore simulazione mai uscita per il 16-bit Nintendo, sarà presto disponibile per Saturn. Non dimentichiamo, inoltre, che nel 1996 si terranno i Campionati Europei di calcio, il che lascia prevedere una nuova ondata di simulazioni sportive!

Fifa '96 è solo uno dei giochi di calcio per MD e 32X che vedremo nei prossimi mesi

MOTH

Dopo l'anteprima esclusiva di Stellar Assault apparsa su Mega Console #14, torniamo a colpire con un nuovo incredibile titolo per 32X. Mega Console è lieta di presentarvi lo Zaxxon degli anni Novanta: Motherbase. Si tratta di un fake clamoroso come Viewpoint o di uno sparaspara semplicemente epico? Mega Console indaga...

Quando i prati erano verdi e la frutta sapeva ancora di frutta, i coin-op dominavano incontrastati il mercato del divertimento elettronico. Allora le prime console casalinghe si affacciavano timidamente sul mercato, ma l'attenzione dei pischelli era tutta rivolta a meravigliosi cabinati come **Galaga, Gyruss e Zaxxon** che solo i ragazzini dei telefilm americani potevano permettersi (qualcuno di voi si ricorda de *Il Mio Amico Ricky*?). A questo punto il copione imporrebbe una digressione sui bei tempi andati (*"Certo che sparatutto così non li fanno più... Ormai la creatività si è essiccata come un lumacone arancione al sole... Sapete, quando io ero giovane"* e blablabla...), ma certe cose non fanno per noi, anche perché la Sega ha quasi terminato il remake di **Zaxxon** e quindi scatta una bella anteprima di quelle poderose. Ebbene sì, cari i miei lettori imberbi, prima o poi doveva succedere. Questa volta quei marpioni della Sega hanno riciclato la struttura isometrica di **Zaxxon**, spalmandole addosso una grafica poligonale bella cattiva. Il risultato è **Motherbase**, un nuovo sparacchino per 32X. Non c'è barbatrucco, non c'è barbainganno. La speranza è che la giocabilità di questo titolillo resti appiccicosa come quella dell'originale. **Motherbase** rappresenta l'evoluzione diretta del leggendario **Zaxxon** e sfrutta le sofisticate capacità dell'upgrade a 32-bit Sega per regalarci un'esperienza videoludica al di fuori degli schemi convenzionali. Detto in altre parole, "La Base di Mammà" butta decisamente meglio di **Viewpoint**, altro clone di **Zaxxon** convertito malamente dalla American Sammy per Megadrive qualche mese fa. Burp! Ehm, scusate, è la Coca... Dunque, dove eravamo rimasti... Ah, sì, la trama. Estremamente originale, non c'è che dire. Sentite qui: il perfido imperatore alieno Porfido decide di punto in (del) Bianco di fare un bel po' di casino nella galassia, sbriciolando una dozzina di milioni di planetoidi giusto per divertirsi un attimino. Chi se ne strafrega, direte voi. Beh, pare che uno dei planetoidi-bersaglio sia la Terra. Vi garba l'idea di venire sbriciolati come un biscottino Colussi sotto il tacco di un paio di Cat? Direi di no. Vi tocca quindi tirare fuori il caccia interstellare dal garage e fracassare gli zebedei all'intera flotta aliena. Fine. Nonostante il plot patetico, **Motherbase** si distingue dal resto degli sparacchini (genere per altro prossimo all'estinzione) per l'utilizzo intensivo ed estensivo - e oserei anche aggiungere distensivo - della grafica poligonale. Vi prego di apprezzare gli sforzi dei grafici Sega. Dai, un applauso... Clap, clap. Cip e Ciop. Tricche tracche e falpalà. Bella li. Può bastare. I fondali bitmappati sono veramente splendidi e se i poligoni per ora vi sembrano in qualche modo spartani, è solo perché il gioco è terminato solo al 65%, il che suggerirebbe che il margine di miglioramento è del 35%, ma qui il discorso si fa troppo tecnico. Quello che rende **Motherbase** uno sparaspara assolutamente atipico e persino strabico è il fatto che include alcun power-up. Niente panico: dal momento che è abbastanza improbabile sconfiggere l'intera armata aliena sarete aiutati da colossali astronavi di supporto che, pur non essendo controllabili direttamente dal giocatore, spatasceranno un godziliardo di vascelli per voi. Ok, panico. Tutte le navi nemiche incluse in **Motherbase** sono state realizzate grazie alle capacità di animazione poligonale del 32X: vedere per credere. Le ondate avversarie si susseguono senza tregua e i combattimenti si svolgono sia nelle profondità degli spazi siderali là dove nessun uomo è mai arrivato prima, sia sui vari planetoidi inutili sparsi nella galassia. Ci ritroveremo a combattere persino all'interno di una colossale base spaziale in costruzione (vedi *Guerre e Stellari* e *Il Ritorno delle Jedi*). Il che mi suggerisce una riflessione... Cosa succederà ai poveri carpentieri, meccanici e tecnici impegnati al lavoro (®Randal)? Finiranno anche loro fritti come le patatine di Mc Donald's? Non è giusto: loro non c'entrano nulla in questa sporca guerra... Perché... Perché...

Ci risiamo... Dopo Space Harrier e Super Afterburner la Sega confeziona un altro pseudo-remake... Speriamo in bene...

Sogno o son destro? Ma è Zaxxon! Er... No, è Motherbase... Che sbiancata...

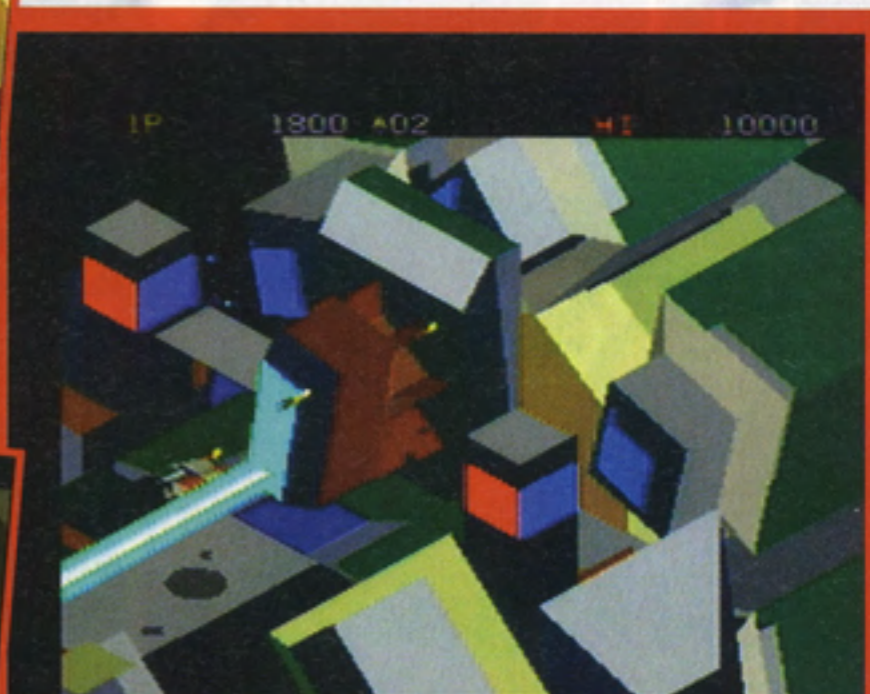
ER BASE

MOTHERBASE

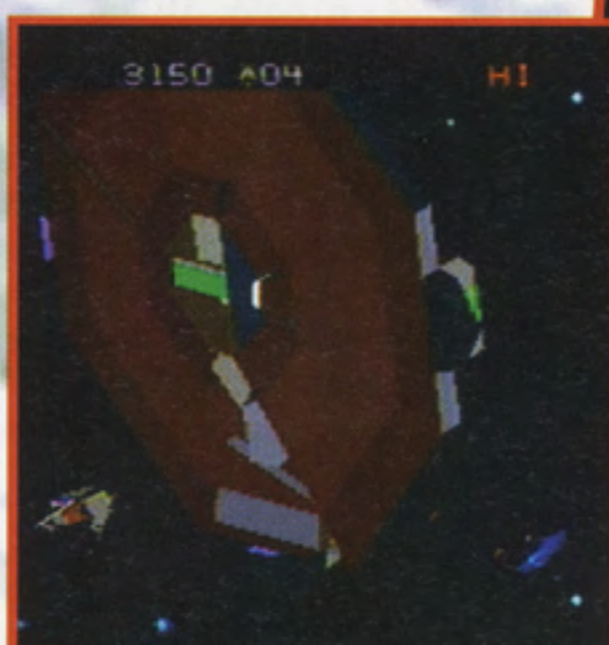
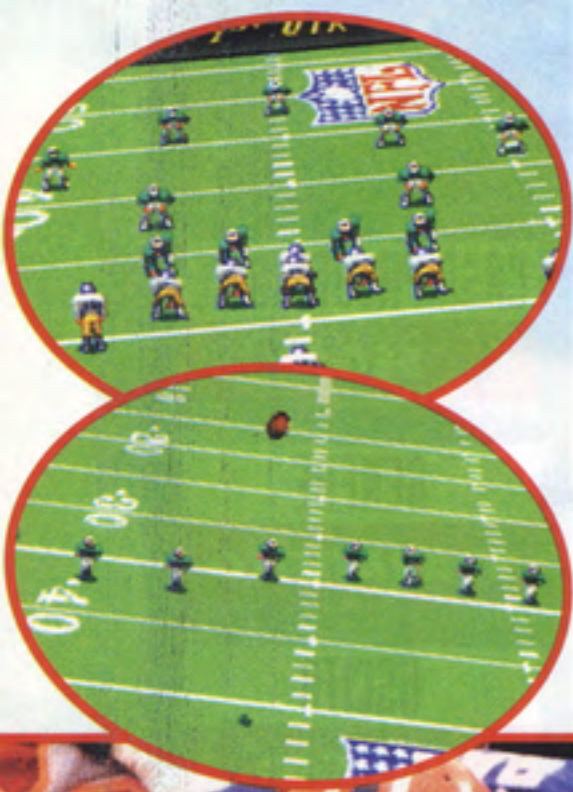
CASA PRODUTTRICE
SEGA

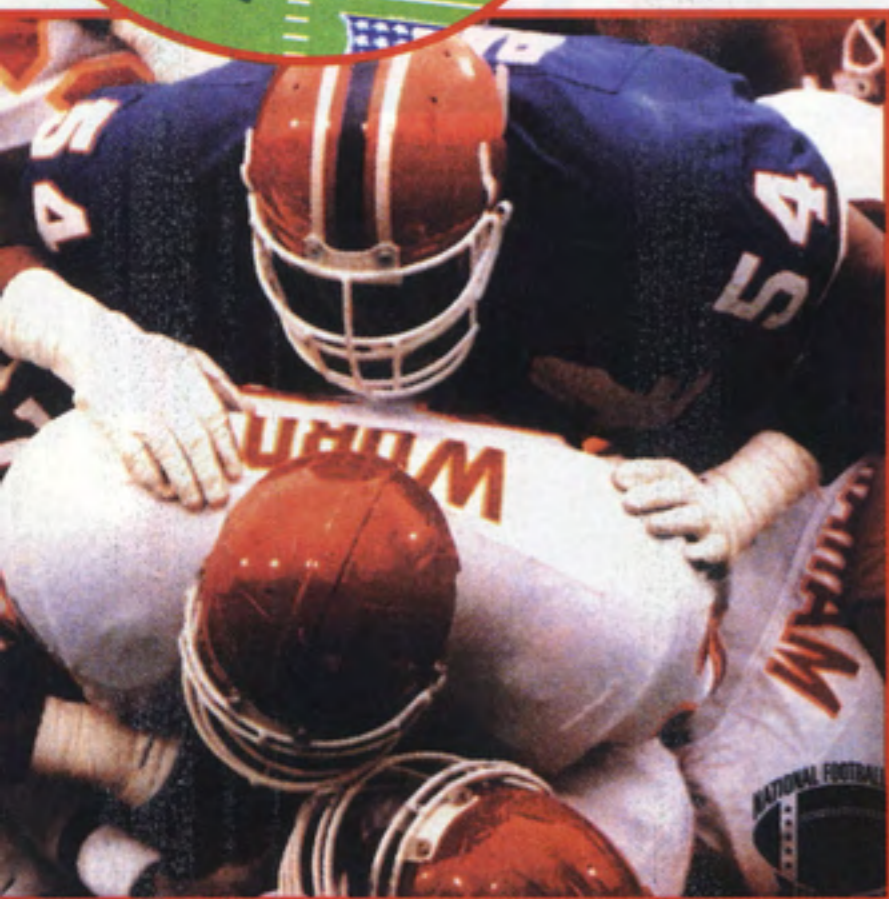
GENERE
SPARATUTTO

USCITA
MAGGIO

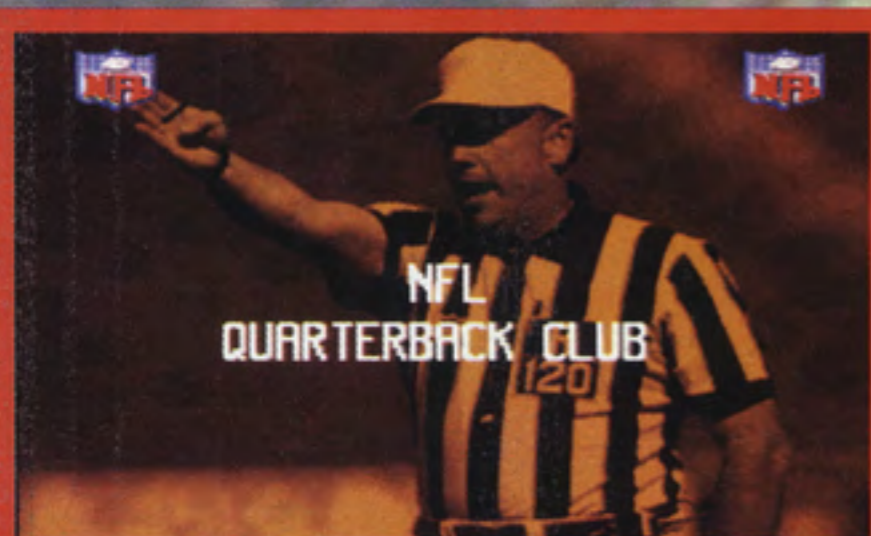
La Sega sta già lavorando al seguito, intitolato prevedibilmente Fatherbase...

In principio era Zaxxon. Poi la Exxon inaugurò l'era dei disastri ambientali...

Tarallucci e vino. Molto vino...

Moltiplicate La Base di Mammà per l'Altezza di Papino e dividete per due: avrete l'area di gioco...

L'Acclaim ha dimostrato finora di credere più di ogni altra software house al 32X. Dopo l'ottima conversione di Mortal Kombat 2 e in attesa di titoli del calibro di Judge Dredd e Batman Forever, il colosso americano sta lavorando alla versione a 32-bit di NFL Quarterback Club. Mega Console è lieta di presentarvela in anteprima. Cicca cicca...

E qui invece le capacità del 32X sono state sfruttate per tentare un tiro da 66 yard...

Il rivale di **John Madden Football** arriva su 32X, grazie alla sapiente programmazione degli Iguana. Rispetto alla versione Megadrive, recensita con uno squillante (seeeh) 69% su **MC#13**, l'update a 32-bit di **NFL Quarterback Club** vanta una palette di colori più estesa, ma soprattutto uno scrolling molto più fluido e veloce rispetto alla versione a 16-bit. Ciliegina sulla torta, il gioco incorpora molti effetti di scaling che fino ad oggi erano accessibili solo a piattaforme molto costose come 3DO o PC. Rispetto alle introduzioni un po' spartane della versione Megadrive, **NFL** per 32X è accompagnato da una serie di schermate grafiche di grande effetto. Come potete vedere dalle immagini presenti in queste pagine, i miglioramenti sono piuttosto evidenti, sebbene si tratti per lo più di modifiche cosmetiche. Sul fronte della giocabilità, la Acclaim sostiene di aver perfezionato il metodo di lancio, vera pecca della versione a 16-bit, ma finché non vediamo, non crediamo...

Come nell'originale, anche qui è possibile scegliere fra tre diverse modalità di gioco: Quarterback Challenge, Play The Game e Simulation. La prima opzione vi permette di affrontare i quarterback più forti d'America attraverso una serie di prove. Le altre consentono di confrontarvi con le squadre più forti di tutti i tempi, fedele alla tradizione inaugurata da **John Madden** o di partecipare ad un appassionante campionato della NFL...

Sto morendo di fame... Chissà se Katia ha qualche barretta di cioccolato...

Il saluto romano tipico delle camicie bianco/nere...

LA CONCORRENZA

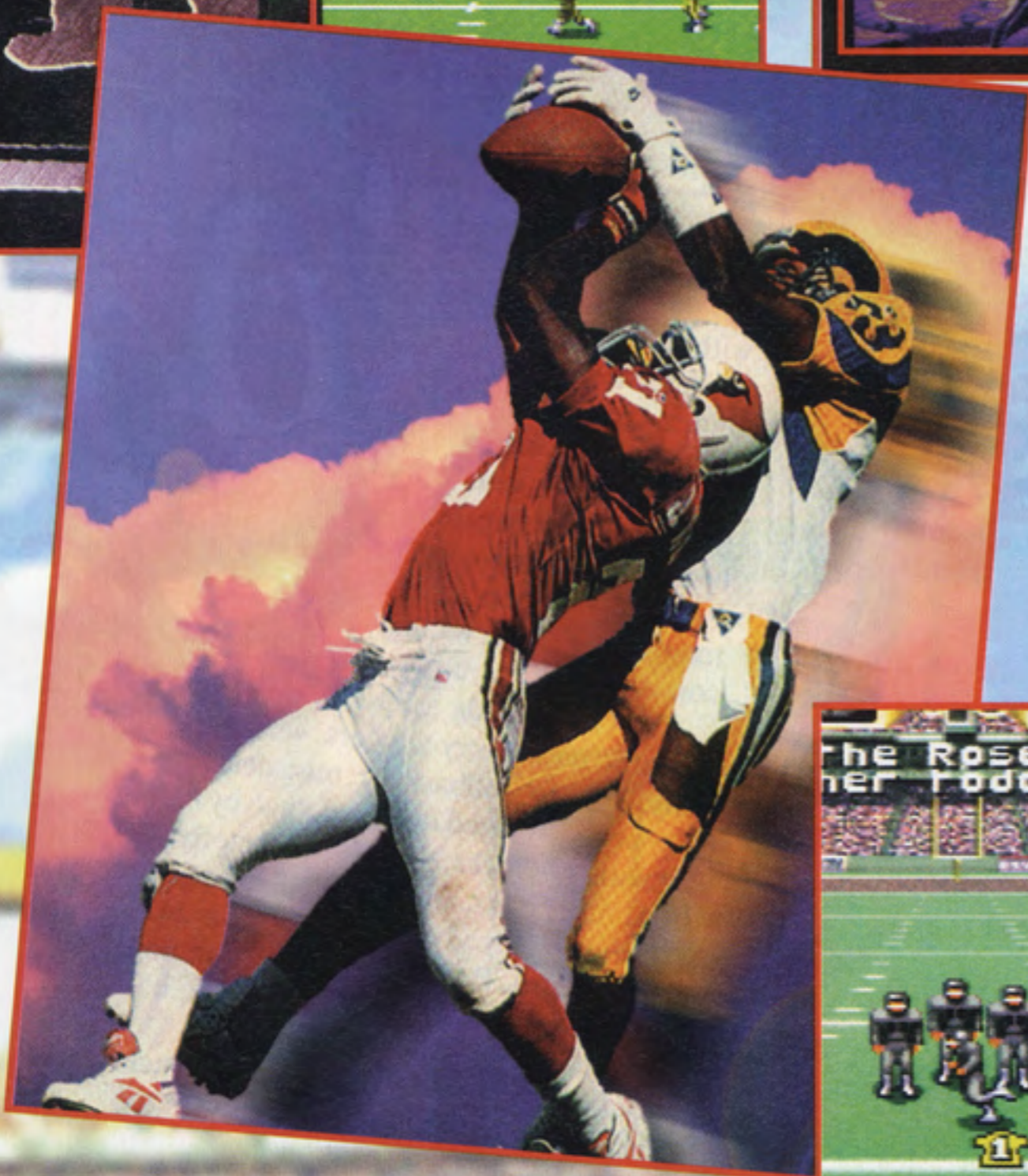
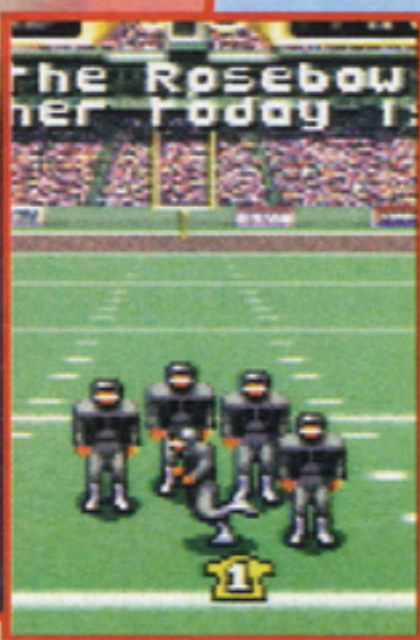
Attualmente, altre tre software house stanno lavorando ad altrettante simulazioni di football per 32X che si scontreranno direttamente con il titolone dell'Acclaim. La Sega sta ultimando un gioco che avrà come protagonista il grande "Neon" Deion Sanders. Uscita prevista: giugno. L'Electronic Arts invece è al lavoro su **John Madden '96**, sempre per l'upgrade a 32-bit Sega, mentre la Accolade ha annunciato l'update di **Unnecessary Roughness**. Speriamo che sia meglio della versione Megadrive, recensita sul numero 13 di **Mega Console** con un generoso 45%...

REALISMO SFRENATO

Grazie alle possibilità offerte dal 32X, la Acclaim ha incluso una serie di prospettive di gioco differenti, selezionabili da un menu generale. A quella tradizionale, *"alla Madden"*, si aggiungono quella a livello delle spalle dei giocatori (Shoulder View Cam) e quella distanziata (Blimp View Cam). La quarta seleziona automaticamente la prospettiva di gioco più adatta ai vari contesti e alle diverse situazioni (Auto View Cam). Pare che in **NFL Quarterback Club 2** sarà inclusa la prospettiva della palla ovale, dei piccioni che sorvolano lo stadio e dei venditori di popcorn. Bugilla grossa come una casupola, ma ehi, questo gioco è pieno di palle... Una più, una meno...

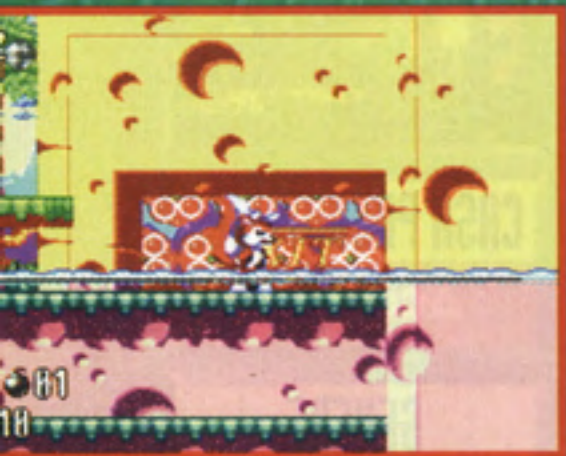
CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

USCITA
LUGLIO

NFL sta per Non Fate le Lucertole, Nanetti Francesi Liberi, Navigate Fuori dal Liquame, Narcotici Fricchettoni Laburisti...

Ecco a voi un quarto di schiena, un bel quarterback appena macellato...

Dopo il Club di Paperino, ecco a voi il Club di NFL Quarterback. D'accordo, lo ammetto, siamo alla frutta...

Qui vediamo le capacità del 32X impiegate per la schermata introduttiva...

MR. NUTZ

I programmatori di videogiochi hanno senza dubbio una grande fantasia, soprattutto nell'inventare, ogni volta che realizzano un gioco (che sia un platform oppure uno sparatutto) in cui la terra sta per essere conquistata, una nuova e malefica razza aliena. Alla Ocean, per questo nuovo titolo invece hanno ben pensato di non scomodare nessun tipo di Ufo proveniente da chissà quale zona del sistema solare, ma semplicemente di trarre ispirazione da quello che offre la natura del nostro caro pianeta. Per questo motivo in **Mr. Nutz 2**, secondo episodio delle avventure dello scoiattolo, il nostro eroe dovrà affrontare un'invasione di pericolosi e letali polli (lo so che è demenziale, ma ormai non sanno più cosa inventare per rendere le trame dei giochi più innovative). **Mr. Nutz 2** inizia con lo scoiattolo che sta trascorrendo una vacanza sul pianeta delle noccioline (Peanut Planet) dopo la sua prima impresa. La quiete e la tranquillità del pianeta sono però turbate dall'invasione dei sopracitati polli; ovviamente il nostro eroe decide di intervenire e di esplorare le cinque zone che compongono il pianeta nel tentativo di scoprire e di scongiurare il folle piano dei nemici. La sua missione comincia appunto nella foresta dove stava riposando; inizialmente Nutz è controllato in una mappa "alla **Super Mario World**" dove possono essere raccolti alcuni oggetti, come le bombe per esempio, utilissime per distruggere i massi che ostruiscono alcuni passaggi. I polli hanno invaso solo alcune zone della mappa e, quando Nutz decide di visitarle si entra in un classico platform game nel quale l'unico modo di eliminare il nemico è quello classico di saltargli sulla testa. Rispetto al primo episodio della serie, in questo seconda avventura di Nutz sono stati inserite alcuni nuovi elementi che rendono il gioco senza dubbio più vario. Anche se la struttura base è rimasta immutata (in fondo si tratta sempre di un platform game a scrolling multi direzionale) i livelli sono notevolmente più ampi (a causa della velocità che si può raggiungere però, i livelli possono sembrare in alcuni quasi troppo corti) e ora è presente tutta una serie di power-up da raccogliere. Il nostro eroe infatti, oltre alla capacità di saltare, ha ora anche la possibilità di addentrarsi nelle profondità marine (utilizzando delle bombole d'ossigeno), di trasformarsi in una palla di luce o di volare utilizzando un comodo e utilissimo mantello. Non potevano ovviamente mancare anche la classica 1-Up (ovvero la vita extra) e l'invincibilità temporanea.

Ecco la mappa del gioco. Come potete vedere dall'immagine alcuni forzieri possono essere aperti per raccogliere utilissimi oggetti

POLLI ALLO SPIEDO

Il pianeta delle noccioline è formato da cinque diverse aree, ognuna delle quali è infestata da un discreto numero di esseri. L'avventura del nostro eroe inizia nel Nature World nel quale, oltre ai classici polli, Nutz dovrà anche affrontare tutta una serie di insidie più o meno "naturali" quali, ad esempio, delle fastidiose piante. Lo scoiattolo deve poi superare sezioni sotterranee, ambientate nel mare e livelli basati sulla civiltà Inca. La struttura di gioco (corri/salta in testa al nemico) rimane invariata per tutta la partita, anche se, come già detto nell'introduzione, sono presenti numerosi oggetti segreti (nascosti nei cespugli o nei totem che sono sparsi lungo i vari stage) che permettono a Nutz di compiere diverse azioni. Da sottolineare infine che alcuni livelli possono essere visitati solamente dopo aver compiuto determinate azioni, come la distruzione di alcuni massi; il compito fondamentale per portare a termine ogni livello rimane sempre quello di eliminare un certo numero di polli.

La grafica dei fondali è veramente molto varia e colorata

Ho proprio voglia di un bel pollo arrosto...

In alcuni livelli lo scoiattolo della Ocean dovrà affrontare anche de fastidiosi fantasmini

Nella schermata per scegliere le opzioni possiamo ammirare sullo sfondo il bel faccione del caro Nutz

COMMENTO

Mr. Nutz 2 è senza dubbio un titolo realizzato con una discreta cura, ma devo concordare con Fabio quando ha parlato del problema dell'eccessiva velocità di gioco. Vista la notevole accelerazione del nostro piccolo scoiattolo infatti i livelli risultano abbastanza piccoli e capita più di una volta di dover tornare indietro per cercare di eliminare alcuni nemici e di trovare dei particolari power-up. Anche il sistema di controllo in alcuni casi non è impeccabile e, in un gioco così rapido sarebbe stato utile avere la possibilità di orientare Nutz in volo per evitare alcuni nemici che sbucano nello schermo. Buona infine la realizzazione tecnica con sprite e sfondi molto colorati (forse leggermente troppo) e un sonoro discreto soprattutto negli effetti. Per concludere non mi resta che dire che si tratta di un platform leggermente sopra la media che può essere preso in considerazione dai fan del genere, ma anche da coloro ai quali era piaciuto il primo episodio.

End

Alcuni nemici (come il pesce che potete ammirare in questa immagine) non sono molto intelligenti e per questo è facilissimo evitarli

I polli non sono gli unici avversari che Nutz deve sconfiggere per liberare il pianeta delle noccioline

Qualcosa mi dice che quel piccolissimo scrigno contiene qualcosa di utile...

COMMENTO

A pochi mesi di distanza dall'uscita del primo episodio della serie la Ocean ci riprova immettendo sul mercato un sequel di **Mr. Nutz** dotato di notevoli innovazioni. Tuttavia, anche se questo secondo episodio è senza dubbio più grande e più vario del suo predecessore io continuo a preferire la prima puntata della serie. L'inserimento dei power-up che permettono allo scoiattolo di volare e di nuotare sono aggiunte abbastanza banali ma positive; purtroppo però sono presenti anche dei difetti evidenti. Uno dei problemi principali è senza dubbio la velocità che Nutz può raggiungere. Vista infatti la notevole accelerazione dello scoiattolo (che in questo caso assomiglia di più a un noto porcospino) può capitare di giungere al termine di alcuni livelli in maniera totalmente indolore senza accorgersi praticamente di nulla. Peccato perché per il resto si tratta di un buon titolo che mi sento di consigliare solamente ai fanatici dei platform game che possiedono già tutti i classici del genere.

Shogun

CASA PRODUTTRICE
OCEAN

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85
▲ Migliore in ogni aspetto rispetto a quella dell'originale. Gli sprite e gli sfondi sono molto vari e colorati

SONORO 72
▲ Gli effetti sonori sono più che adeguati
▼ Dalle musiche ci aspettavamo qualcosina di meglio...

GIOCABILITÀ 79
▲ Rispetto al primo episodio sono stati aggiunti nuovi particolari
▼ Il gioco risulta leggermente meno immediato del proprio predecessore

LONGEVITÀ 81
▲ I cinque livelli sono veramente ampi e lunghi
▼ La struttura di gioco è sempre la stessa e alcuni dei livelli sono troppo corti

GLOBALE 79
Il secondo episodio delle avventure di Nutz è un buonissimo gioco che manca però di quei particolari che lo avrebbero reso un classico

STREET RACER

Era ora!!! Finalmente anche gli utenti Sega potranno rimpolpare la loro collezione di giochi Megadrive con una grande simulazione di go-kart. Simulazione che, a dire il vero, avrebbe già dovuto essere in loro possesso da tempo ma, come dice il proverbio, è meglio tardi che mai, soprattutto se il prodotto definitivo è di codesta fattura. **Street Racer** ha visto la luce originariamente su Super Nintendo e, pur trovando una concorrenza spietata scontrandosi con rivali quali **Super Mario Kart**, è riuscita ad attirare l'attenzione di buona parte dei videoplayer di mezzo mondo, grazie allo stile e alla buona fattura di gioco. In sostanza si tratta di prendere il comando di otto diversi beoti, ma beoti sul serio, e ve ne renderete conto scorrendo brevemente le facce degli stessi: ognuno possiede una propria vettura che a sua volta si distingue dalle altre per particolari tipi di attacco e difesa. Sì, avete capito bene: attacco e difesa. Su ben ventiquattro tracciati ci si deve quindi scontrare senza esclusione di colpi coi rimanenti beoti oppure con altri tre amici, nel cui caso lo schermo viene splittato in quattro parti, ognuna delle quali dedicata ad un singolo avversario. Ma non è finita: esiste persino una sfida calcistica in cui far uso ancora una volta dei mitici mezzi motorizzati per infilare la palla nel saccoccio. Aaagraaande!

I fondali di Street Racer sono davvero massicci...

Certo che se tutte le conversioni da Super NES uscissero così...

Con il modo a quattro giocatori vi divertirete di bella, anche se perderete mezza dottria a partita...

TUTTO IL CALCIO MINUTO PER MINUTO

Per la serie "non sanno più cosa inventare" ecco a voi Street Racer. Chi già conosce la versione per Super Nes o chi perlomeno ha prestato attenzione a quanto detto nelle preview, saprà di certo che, oltre al classico sfidone automobilistico per antonomasia, il presente gioco annovera altre due opzioni di gioco, ovvero il Rumble Game e il Soccer Game. Ma cosa avranno mai da spartire go-kart e calcio? Andiamo a vedere...

RUMBLE

Il modulo di gioco Rumble consiste in pratica in una sfida su tracciati circolari in cui vince l'unico a rimanere in campo. Uno per uno dovrete infatti cercare di scaraventare tutti gli avversari presenti fuori pista, sia nel caso siano controllati dalla macchina oppure che siano quattro umani e quattro no. Potrete dunque speronare ripetutamente i veicoli che vi stanno di fianco oppure utilizzare gli attacchi speciali di cui il vostro mezzo è dotato. Tutto è lecito pur di vincere.

SOCCER

Incredibile ma vero: potrete giocare una vera e propria partita a bordo di un go-kart, soprattutto utilizzando le potenzialità del mezzo per segnare. Non ci sono squadre: ognuno gioca per sé stesso. Ci sono invece tre diversi tipi di campo ed altrettante ambientazioni: all'aperto, indoor e persino sul ghiaccio. Inutile dire che ogni tipo di superficie influisce sul controllo del mezzo e sulla sua risposta ai comandi.

COMMENTO

Street Racer è un gran gioco di go-kart: lo era su Super Nes e lo è anche su Megadrive dove la capacità della cartuccia è passata da otto a ben sedici mega. Ed i risultati si vedono: tanti ce ne vogliono per ricreare il perfetto scorrimento della versione originale data l'arcinota assenza del Mode 7. Il risultato però non è inferiore: il gioco scorre bene e velocemente: le colonne sonore e gli effetti non sono il massimo, ma la giocabilità originale c'è tutta. Allo stesso modo è stato inserito il modo a quattro giocatori, nonché il Rumble Game e, per finire, la mitica sfida calcistica tutti contro tutti. Insomma raga, **Street Racer** è davvero troppo divertente e rinunciarci sarebbe un vero peccato!

Simon

COMMENTO

Street Racer è il perfetto remake di un ottimo gioco di guida che, mesi or sono, fece la propria comparsa su Super Nes. Tutto è rimasto virtualmente inalterato nel passaggio Nintendo-Sega. La grafica è davvero ottima: dettagliatissima e colorata, varia e fluida. I mezzi e i personaggi sono stati ottimamente ricostruiti, ma quello che convince veramente è lo scorrimento: pur non possedendo le potenzialità offerte dall'ormai arcinoto Mode 7 del 16 bit Nintendo, anche il Megadrive riesce a conferire velocità e fluidità a questo gioco di go-kart , senza neppure perdere troppo in termini grafici. inoltre è rimasto invariato persino il modo a quattro giocatori che conferisce a **Street Racer** un livello di divertimento davvero incredibile. Anche il Megadrive ha il suo **Mario Kart** dunque e, anche se **Street Racer** non supera di certo il titolone Nintendo, il risultato finale è davvero molto apprezzabile.

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	AUTOMOBILISTICO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1/4

SETTE FACCE DA SCHIAFFI

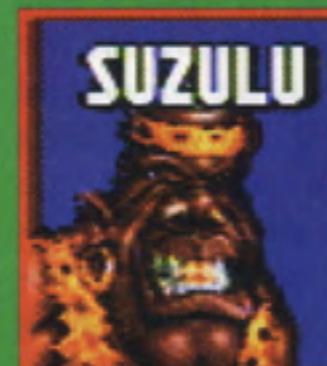
SURF
Ovvero l'unico personaggio che di schiaffi non ne merita. Non per niente è di sesso femminile e, si sa, le donne non si toccano neppure con un fiore. Possiede uno dei mezzi più pilotabili della cricca, avendo un perfetto bilanciamento dei vari parametri. La sua Baja Bug è stata customizzata in modo da affrontare nel migliore dei modi il terreno che le è più noto e non a caso le sue mega-gomme sono quel che di meglio è disponibile sul mercato per affrontare le dune di sabbia dello stage a lei dedicato, quello in cui si corre in riva al mare per intenderci. Guardatevi bene dal suo colpo d'asciugamano da spiaggia...

SUMO
Anche una simulazione di go-kart deve avere il suo ben amato Edmond Honda o almeno un clone dello stesso. Dati stazza e peso dell'individuo in questione, l'auto di Sumo non è certo la più rapida e pilotabile, ma in compenso possiede attacchi veramente elettrizzanti, non ultimo il lampo energetico con cui fulmina letteralmente gli avversari. Buona la velocità, molto meno l'accelerazione, ma con un bisonte del genere in groppa che volete fare?

HODJA
Sarà un messicano? Sarà un mago? Sarà un ciarlatano? In qualsiasi caso, Hodja non è certo il classico nonnino col bastone a cui far attraversare la strada, malgrado la sua età. Hodja cela nel proprio veicolo un magico mantello in grado di far balzare il go-kart ad altezze impensabili. Può inoltre generare scariche elettriche di disturbo agli avversari, ma non toccatelo troppo forte poiché la difesa è la sua lacuna più grande, penosa velocità del veicolo a parte.

BIFF
Ehi, ma questo è il cantante dei Right Said Fred! Aaagraaande! Voce suadente a parte, la boccia pelata non ha niente di simpatico. Preferisce usare i muscoli rispetto al cervello e custodisce gelosamente sotto il cuscino l'inseparabile mazza da baseball che, complice un trauma d'infanzia, sfracella inesorabilmente sulla testa degli avversari nel tentativo di renderli perfettamente calvi. Da grande rissaiolo qual è, il suo veicolo ha caratteristiche eccellenti in attacco, ma la velocità lascia alquanto a desiderare. Fred, mai sentito parlare di Cesare Ragazzi?

RAPH
Il figaccione della situazione. Poteva mancare, dico, poteva forse mancare? Certo che no e Raphael assolve bene al proprio compito. Giubbotto in pelle nera, bananone di capelli, occhiali da sole e impianti dentali così perfetti che persino Funari girerebbe a bocca chiusa. Viene definito lo stallone italiano e come tali ci atteniamo al copione. Il suo veicolo ha una velocità strepitosa, mentre difetta per accelerazione e maneggevolezza. In compenso il fracasso che emana è in grado di scacciare chiunque vaghi nei suoi paraggi.

HELMUT
Conosciuto nella prima guerra mondiale con lo pseudonimo di Red Baron, il giovane Helmut ha nel frattempo pensato bene di barattare il biplano col motore di una Mercedes che ha prontamente montato all'interno di un velivolo. Due in uno, quindi, e ve ne accorgerete non appena vedrete volare il suo go-kart. Attacco e accelerazione non sono certo il suo forte, ma in quanto a manovrabilità e difesa il barone di certo non ha rivali.

SUZULU
Meglio noto quale il Dee Jay dei poveri, assomiglia incredibilmente ad uno degli attori che affiancano Simona Valli nelle sue meravigliose produzioni. Che il suo veicolo sia stato assemblato in Africa si vede: è costituito interamente da lance et similia, forse per questo è scarsissimo in difesa. Per contro Suzulu può servirsi delle stesse lance per attaccare gli avversari senza troppo rinunciare alla guida dato che il suo mezzo, forse per la semplicità dei componenti, risulta facilissimo da pilotare.

FRANK
Beati gli ultimi poiché saranno i primi nel regno dei cieli. Così si sentì dire dalla nonna al momento della morte: il fatto è che dopo due giorni fu riportato in vita dallo scienziato pazzo di turno. Il suo veicolo gli giunge direttamente dalla Transilvania (fanno fede le due ali da pipistrello di cui è dotato) ed è in pratica la versione kart del famigerato Diabolico Coupé. Si serve di una serie di spettri quali armi offensive e non a caso il suo valore in attacco è, così come l'accelerazione. La velocità, ahimè, è davvero ridicola, sicuramente la più bieca fra tutti gli otto veicoli.

GRAFICA 90
▲ Grafica incisiva e decisamente convincente, soprattutto considerando l'assenza del Mode 7 sul 16 bit Sega

SONORO 75
▼ Sicuramente l'aspetto meno intrippante del gioco: le musiche sono un pochino monotone e gli effetti nella media non ricreano certo un'atmosfera adeguata

GIOCABILITÀ 85
▲ Incredibilmente rimane invariato il grandioso modo a quattro giocatori simultaneamente che conferisce un divertimento e un'esaltazione senza precedenti

LONGEVITÀ 87
▲ L'estrema giocabilità, il modo di gioco a quattro e la sfida calcistica ne fanno un prodotto da cui sarà arduo staccarsi

GLOBALE 86
Non è certo il **Mario Kart** del Megadrive, ma il passaggio da Super Nes di certo non sminuisce questo buon titolo automobilistico che ha dalla sua azione e divertimento

STARG

SI RINGRAZIA
NEWEL
PER LA CARTUCCIA

Finalmente arriva su Megadrive la conversione di uno dei film di maggior grido dell'ultima stagione, quello **Stargate** che ha diviso il pubblico in due fazioni: da una parte quelli che sostenevano che fosse bello per gli effetti speciali e quelli a cui proprio non è andato giù in quanto di bello c'erano solo gli effetti speciali. Per i profani in materia, **Stargate** racconta le vicende di uno scienziato, l'archeologo Daniel Jackson, riuscito a decifrare i geroglifici su un gigantesco oggetto a forma di anello che si rivelerà una porta dimensionale su un mondo abitato da un popolo molto simile agli egizi. In questo mondo il diabolico Ra comanda in modo ben poco democratico una popolazione in stato di semi-schiavitù, così i nostri eroi (il professore Jackson con una pattuglia di truppe speciali guidata dal capitano O'Neil) passano lo Stargate, e oltre a darsi un'occhiata intorno, cercheranno pure di ristabilire la democrazia. Peccato che O'Neil si sia portato dietro una piccola bomba atomica...

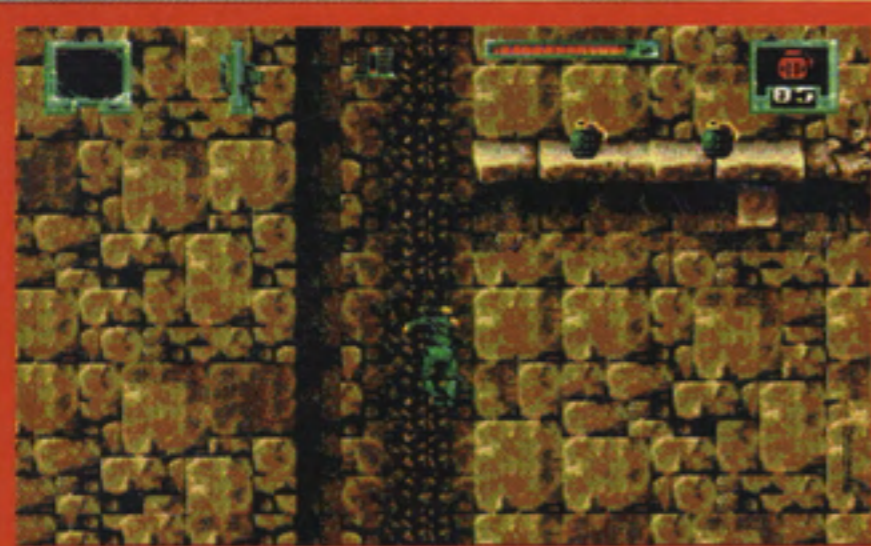
Non mi sembra molto idoneo avere delle velleità mucchistiche...

Ma che schifo di esseri ci sono nel deserto?

Dopo questo popò di trama la cosa più logica che un videogiocatore possa aspettarsi è di trovarsi davanti all'ennesimo tie-in fatto a platform. Certo, una prima occhiata potrebbe confermarlo, ma in effetti la situazione è parzialmente diversa. Infatti il termine giusto per definire **Stargate** potrebbe essere "avventura dinamica", sul genere di **Prince of Persia** o **Flashback.** Interpretando il ruolo del capitano O'Neil dovrete infatti attraversare i diversi livelli cercando sempre di compiere una determinata missione, per la quale sarete impegnati non solo a sparare a tutto quello che si muove, ma anche a raccogliere oggetti e a risolvere particolari situazioni senza le quali non potrete proseguire. Ogni missione ha un particolare obiettivo e vi vedrà attraversare ambientazioni diverse che vanno dal deserto, alle umide e profonde grotte, fino alla città fortificata. Di tanto in tanto incontrerete sulla vostra strada dei personaggi che, dialogando con voi, vi daranno degli utili consigli sul proseguo della vostra avventura e che cadenzano così lo svolgersi del gioco rispetto alla trama del film. I livelli sono come al solito disseminati di oggetti vari che potrete raccogliere, i più utili dei quali sono le dosi di energia, in quanto gli schemi sono piuttosto lunghi e in alcuni frangenti è molto facile perdere energia. Le armi al contrario non sembrano dare un grande vantaggio, soprattutto ai livelli bassi in cui da un tipo di fucile all'altro non si nota una grande differenza...

Una situazione alquanto problematica, non trovate?

GATE

Una volta i tour in Egitto erano molto, ma molto, più tranquilli...

O'Neil trova anche il tempo per giochi di equilibrismo...

COMMENTO

Fuso come sono per l'esame di mate vi dirò che questo gioco ha lo stesso grafico di una parabola e vi spiegherò subito perché. L'interesse parte basso: dalle immagini iniziali e dalle istruzioni sembra si tratti del solito platform. Una volta iniziato a giocare però vi renderete conto che tutto sommato questo **Stargate** ha qualcosa di più. La realizzazione grafica, soprattutto per quanto riguarda lo sprite principale, è veramente superba, i controlli sono buoni e la giocabilità non si risolve nel solito "ammazza-tutti-e-arriva-alla-fine". Si viene così presi da questo gioco fino ad arrivare al punto di massima esaltazione. Qui però ci si inizia a rendere conto dei difetti che alla lunga emergono: l'azione non è poi così varia, la difficoltà media non è particolarmente elevata e gli intervalli fra una password e l'altra sono effettivamente un po' lunghi. Subentra in questo modo la noia, fino ad arrivare al punto in cui l'interesse è zero. Conclusione: **Stargate** è un buon tie-in da giocare per un pomeriggio, ma se cercate una cartuccia che vi tenga impegnati per più tempo questa non fa al caso vostro.

Puck

COMMENTO

Personalmente ero rimasto alquanto impressionato dal film: certo, non è da Oscar, ma sicuramente è uno dei migliori che mi sia capitato di vedere negli ultimi tempi. Ero quindi curioso di vedere cosa avrebbero tirato fuori da questa conversione... Beh, vi anticipo subito che la cart è proprio come il film: carina, ma non certo entusiasmante. Lo stile di gioco ricorda molto **Prince of Persia** e tutta l'attenzione è concentrata sulle acrobazie che il vostro personaggio è in grado di compiere: l'azione non è particolarmente frenetica, ma per tutto il tempo dovete sempre rimanere al massimo dell'attenzione perché in ogni passaggio ci vuole la massima cautela. In definitiva però, nonostante la bontà tecnica con cui è stato realizzato **Stargate**, la giocabilità è drammaticamente abbassata dalla relativa monotonia che pervade i vari livelli. In pratica ci si ritrova a compiere mnemonicamente una seria di movimenti che vi consentono di cavarvi da qualsiasi impiccio. Infine la difficoltà non è particolarmente alta e fa sì che vi stuferete di questo gioco in breve tempo. Peccato...

Bio Massa

Il film era attesissimo, il gioco un po' meno e ora capite perché...

WALK LIKE AN EGYPTIAN

Come in **Flashback** e **Prince of Persia**, si è posto molto l'accento sul personaggio principale. Il nostro O'Neil, infatti, è stato studiato fin nei minimi particolari, sia per quanto riguarda le animazioni, sia per le operazioni che può compiere con risultati veramente interessanti. Fin dalla prima partita si rimane sbalorditi da come il personaggio compia con facilità una lunga serie di movimenti quali "camminate accovacciate", salti sbalorditivi con finale a penzolare da una piattaforma e molto altro ancora. In pratica il gioco è imperniato interamente sul nostro eroe e sulle sue abilità; a differenza di altri titoli che puntano su un'azione frenetica, qui al contrario non avrete moltissimo da fare, ma dovrete usare la furbizia e dosare al millimetro tutti i vostri movimenti.

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA

▲ O'Neil è disegnato in modo egregio
▼ I fondali, e in genere tutta la grafica di contorno, non dimostrano invece la stessa cura e qualità

SONORO

▲ Durante tutta la partita musiche emozionanti ed effetti sonori ben realizzati accompagneranno i vostri movimenti

GIOCABILITÀ

▲ Il personaggio è molto versatile e con un sistema di controllo assai immediato
▼ La varietà di gioco è alquanto limitata

LONGEVITÀ

▲ Discreto dosaggio della difficoltà e un buon numero di passaggi intelligenti da superare
▼ Il tutto si svolge in una monotonia quasi disarmante

GLOBALE

Stargate è un gioco difficilmente definibile: un'avventura dinamica graficamente piacevole, ma con un'azione così monotona da stroncare le gambe ai più

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167-018820

ETERNAL CHAMPIONS CD

Dopo tre anni di uscite irregolari e conversioni tutt'altro che indimenticabili, le novità per Mega-CD non destano più né curiosità, né interesse. Come tutti sanno, il supporto ottico che doveva pompare in maniera esagerata le prestazioni del Megadrive si è rivelato una delusione per gli appassionati e una fregatura per coloro che lo hanno acquistato. Questo stato di cose per niente esaltante sembra aver scosso i responsabili della Sega, i quali, seppur in ritardo, si sono adoperati al fine di raddrizzare una situazione piuttosto imbarazzante. Così, l'uscita della conversione di **Eternal Champions** dovrebbe rappresentare il titolo della svolta, della nuova generazione, il primo di una serie che potrebbe rialzare le quotazioni della macchina (quanto meno fino alla definitiva consacrazione del Saturn). Infatti, gli elementi che differenziano la versione CD da quella su cartuccia sono sufficientemente considerevoli da rendere sensata un'eventuale giustapposizione. Ma prima di addentrarsi in paragoni e giudizi, è doverosa una breve illustrazione del gioco e della sua trama. Per cominciare, la struttura di gioco è quella dei classici picchiaduro ad incontri, cioè quelli basati su un torneo a più riprese e su una visuale che inquadra i lottatori lateralmente. Per quanto riguarda la trama si deve invece sottolineare una buona dose di originalità, in quanto gli aspiranti al titolo di Eternal Champion sono stati scelti direttamente dall'organizzatore della mitica manifestazione, che li ha prelevati da ogni parte dello spazio e del tempo, un attimo prima che questi perissero nelle situazioni più incredibili. A parte questo, il resto del gioco non si discosta affatto da tutti quei titoli che, alcuni in modo velleitario e altri meno, hanno cercato di usurpare il titolo del genere allo storico **Street Fighter 2.** Quindi le mosse speciali si sprecano, i colpi stacca-mascella abbondano e le combo più micidiali aspettano solo di essere compiute dai più esperti. Ma se le cose stanno così a molti potrebbe sembrare un titolo del tutto superfluo, visto che il genere non ha mai vissuto periodi di vacche magre. Prima di trarre conclusioni affrettate consiglio a tutti di leggere attentamente il box di confronto, che nel sottolineare le differenze tra la versione CD e quella su cartuccia, evidenzia gli aspetti più innovativi e divertenti del gioco. Nel caso non fosse sufficientemente esaustivo, potete sempre far riferimento sulle foto e sugli imparzialissimi e serissimi commenti.

C'E' PUZZA DI MORTO!

Uno degli elementi più divertenti e più spettacolari del titolo riguarda la morte degli avversari, o meglio le situazioni che vengono rappresentate sul monitor in cui gli sconfitti perdono il duello e la loro stupida vita.

CINEKILLS
E' la morte più drammatica, ma anche la più difficile da portare a compimento. Il poveraccio che la subisce finisce annichilito davanti al campione cattivo. Animazioni e grafica arricchiscono il tutto.

OVERKILLS
Quando i fondali alloggiano in un gioco cruento, è lecito aspettarsi di tutto, perfino che si animino e uccidano lo sconfitto di turno. Può dunque accadere che alcune scimmiette si stacchino dai fondali per assaggiare le carni del perdente, sempre che prima non divorino voi!

VENDETTAS
Simili ai colpi letali, le mosse di questo tipo si caratterizzano per una violenza e spietatezza inaudita: si va dalle veloci e ficcanti stilettate nelle gengive, al più inconsueto prelievo d'organo (che per la cronaca consiste nello strappare dal petto il cuore ancora pulsante!).

SUDDEN DEATHS
Non si tratta affatto di quella regola che in alcuni sport mette fine ad un incontro appena una squadra mette a segno un punto, ma di una morte violenta, portata dal giocatore più forte a quello più debole. E' molto simile all'overkills, ma questa può essere inflitta in qualsiasi momento, perfino quando un giocatore ha la barra ubriaca d'energia.

CONFRONTA E CONTROLLA... ACQUA!

Vale la pena passare in rapida rassegna i particolari che rendono questa versione CD migliore di quella su cartuccia, perché in questo modo si possono anche illustrare ulteriori caratteristiche a chi non conosce il gioco. Il cambiamento più evidente riguarda l'impatto grafico, non solo per gli ovvi motivi legati al tipo di supporto, ma soprattutto per l'utilizzo di un mezzo che solo pronunciarlo mette i brividi: Silicon Graphics. Grazie alle celeberrime workstation a stelle e strisce si è riusciti a infarcire il gioco di animazioni mozzafiato e sequenze letali sotto tutti i punti di vista. Ma c'è qualcuno che ha sempre detto, a torto o a ragione, che la grafica non è tutto: ecco perché bisogna cercare anche altrove degli elementi che giustifichino questa nuova versione, più precisamente nella possibilità di scegliere il proprio personaggio non più da una lista di nove, ma di ben sedici lottatori (ai quali vanno aggiunti gli otto nascosti). In termini di longevità e varietà i risultati sono evidenti, visto che più personaggi significa più mosse a disposizione e più colpi segreti da scoprire. Ma anche la loro singolare natura contribuisce ad elevare l'interesse per il gioco: ognuno è infatti vestito secondo i propri tempi e si serve di armi anch'esse inerenti al contesto di provenienza. In questo modo capita spesso di affrontare un bestione cavernicolo servendosi di un mago o di un guerriero cibernetico, con il risultato che ogni combattimento può essere definito leggendario senza esagerazione alcuna. In termini di voto in percentuale il tutto risulta un vero propulsore che spinge verso l'alto...

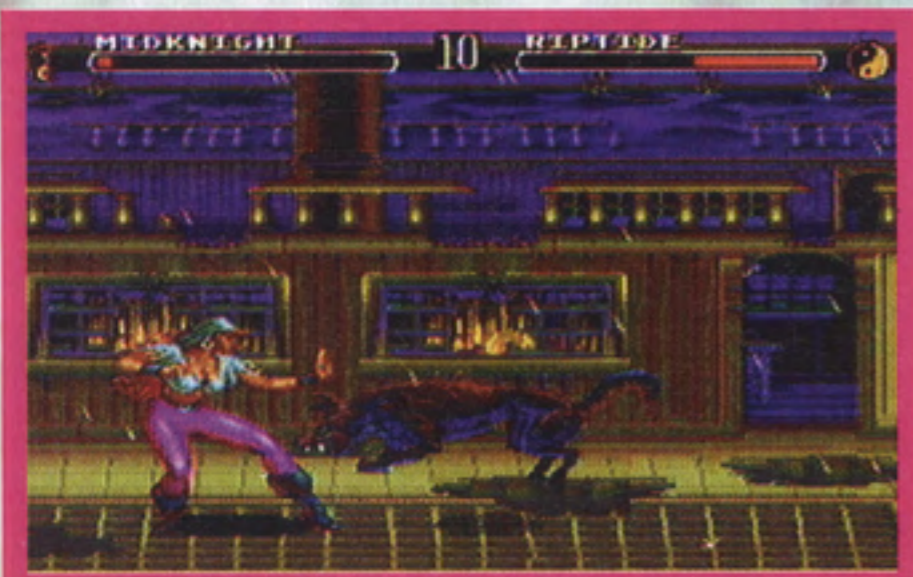
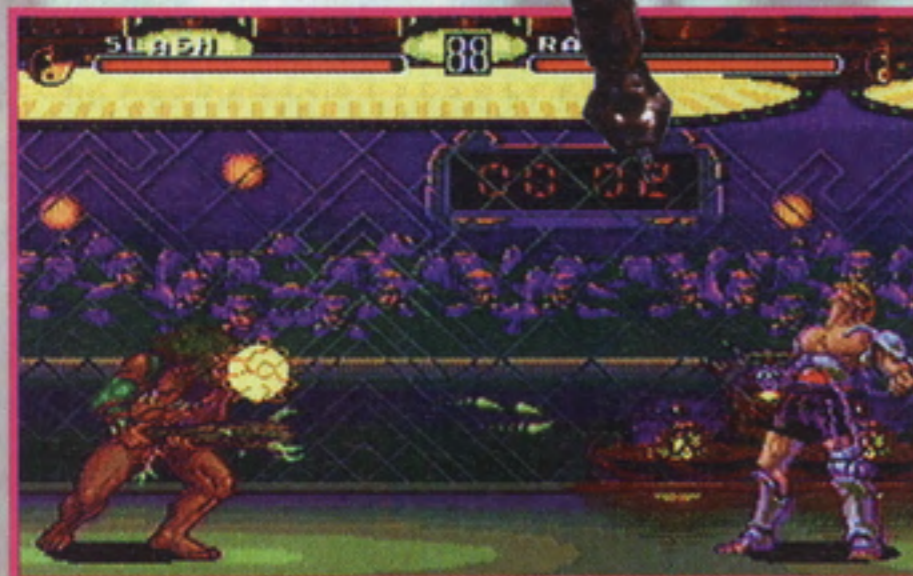
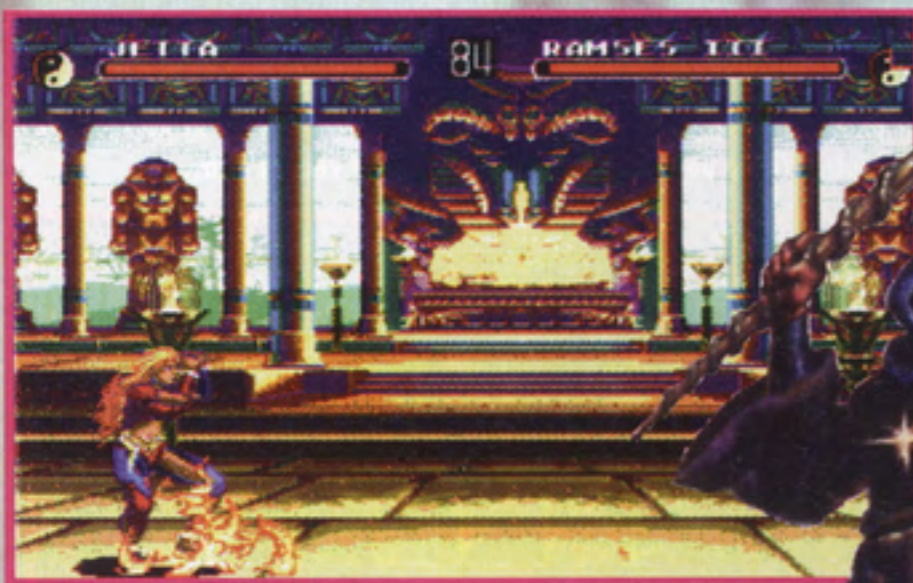
Questa foto mi fa venire voglia di un bel pentolone di fonduta con la grappa...

PROFONDO ROSSO

Eternal Champions è il primo gioco di una lunga serie che verrà distribuita sotto l'etichetta Deep Water. In parole povere si tratta di giochi che per contenuti e forme si indirizzano ad un pubblico prettamente adulto. In questo modo si è trovata una soluzione ai problemi delle censure varie, permettendo quindi ai più grandicelli assetati di sangue di gustarsi le scene più violente. Su questa lunghezza d'onda si trova tutto il gioco, compresa l'introduzione, che in particolare consiste in una breve sequenza di amputazione in diretta eseguita da uno squalettino presso la spiaggia di Alicante... Della serie "Spielberg non sei nessuno"!!

COMMENTO

Finalmente è uscito qualcosa degno di trovarsi su un disco lucido. Per grafica, sonoro, giocabilità e longevità siamo davanti ad un ottimo prodotto, così come per originalità e varietà, seppur con toni attenuati, si può esternare la stessa impressione. L'ammasso di grafica, fatto di animazioni e sequenze spettacolari, è sempre in grado di lustrare gli occhi dei più depravati, soprattutto se in cerca di immagini in cui predomina il colore rosso. La giocabilità rientra negli standard del genere, quindi per i più esperti dovrebbe essere uno scherzo entrare nello spirito del gioco. Altro discorso per i novellini, che al contrario potrebbero inizialmente provare un grande senso di frustrazione, anche se un po' di pratica dovrebbe progressivamente abbassare questa sgradevole condizione. In definitiva non posso far altro che raccomandare il gioco a tutti quelli che sono in cerca di botte, di emozioni forti e si ritrovano sul groppone una macchina di nome Mega-CD.

Log

La vita è bella, ma è meglio la Nutella...

COMMENTO

Il genere non è certo il mio preferito, ma non nego di essermi più volte divertito a lanciare bolle d'energia e palle di fuoco. Tuttavia non mi sembra di poter dire che questo gioco si presenti come un reale passo avanti, dato che, tolta la pelle, la struttura di gioco è identica alla massa di titoli che da alcuni anni a questa parte hanno tentato di sfruttare la vena di violenza digitale dei giovani. Quelli che appaiono come mitici duelli non sono altro che i soliti scontri uno-contro-uno a suon di mosse e colpi speciali. Ad onor del vero il risultato è decisamente convincente e ad un eventuale acquisto non saprei proprio come oppormi; solo non riesco a capire come facciano molti giovani utenti a collezionare decine di giochi tutti uguali e a giocarli sempre con lo stesso entusiasmo... Misteri dei videogames!

Simon

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 92
▲ Effetti grafici e sequenze che lasciano davvero a bocca aperto

SONORO 88
▲ Un buon numero di effetti sonori ottimamente campionati...
▼ ...anche se si potrebbe di più da un CD

GIOCABILITÀ 80
▲ Per gli esperti è immediato...
▼ ...mentre, purtroppo, per i principianti può rivelarsi piuttosto difficile

LONGEVITÀ 91
▲ Numerosi personaggi e livello di difficoltà tutt'altro che basso

GLOBALE 90
Un buon beat 'em up, dopato fino all'inverosimile da effetti grafici d'antologia!

Midnight rifila un bel calcione nelle gengive al trapano di turno...

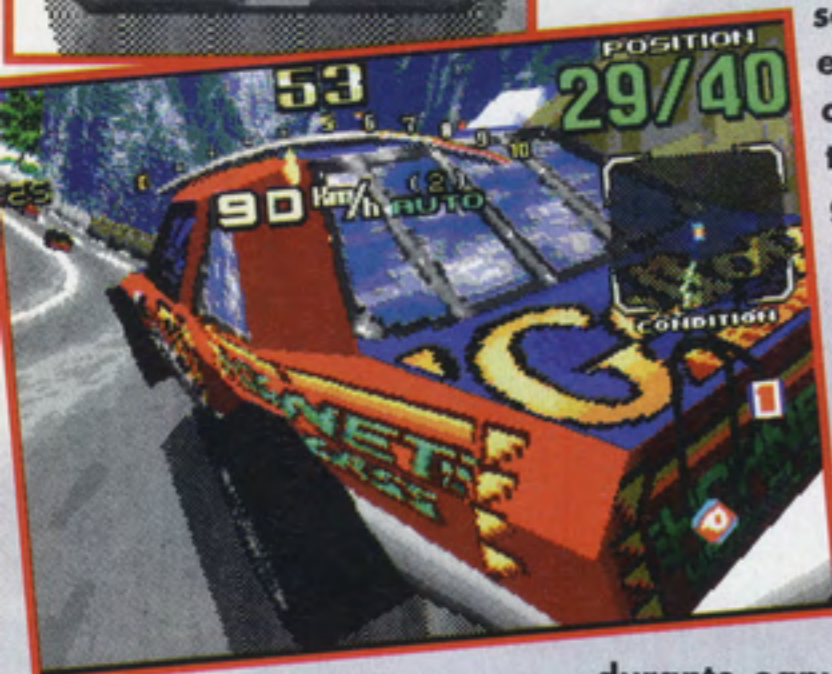
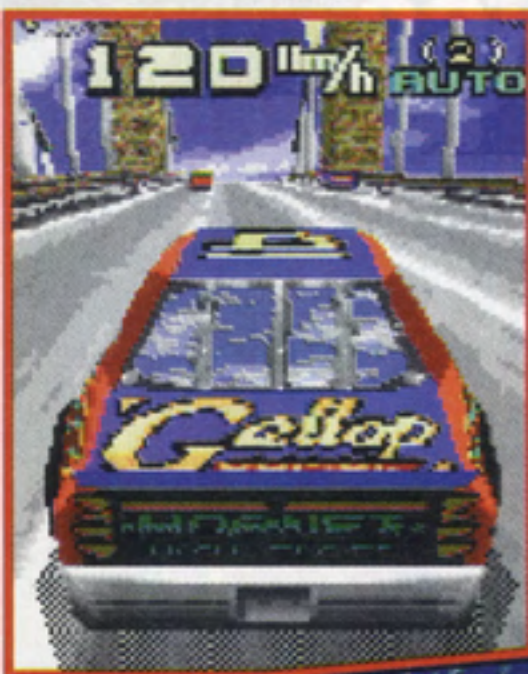
SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER IL CD

Tra i generi più apprezzati dai videogiocatori di tutto il mondo bisogna senza dubbio includere le simulazioni automobilistiche. Non esiste infatti computer o console per la quale non siano state realizzate decine di titoli del genere, che traggono ispirazione da classiche corse, da competizioni illegali, da gare a inseguimento o che offrono tutta una vasta serie di "variazioni sul tema" inventate dai programmatori. Fondamentalmente comunque i titoli automobilistici possono essere divisi in due categorie: simulazione oppure arcade. Il primo tipo, come rivela il nome stesso, tenta di simulare nel modo più realistico possibile i comportamenti e le reazioni delle varie vetture in gare mentre il secondo, più semplice e immediato, è dotato di un sistema di controllo e di una giocabilità praticamente immediati. Quest'ultima categoria è quella che ovviamente si è imposta inizialmente in sala giochi, ma con il passare degli anni abbiamo potuto provare titoli che, mantenendo sempre una impronta tipicamente arcade, si sono avvicinati in alcuni aspetti alle simulazioni vere e proprie. Uno di questi può essere considerato **Virtua Racing**, gioco prodotto dalla Sega che ha riscosso un successo impressionante e che ha rilanciato il genere automobilistico in un periodo in cui stava vivendo una fase di stanca. Dopo **Virtua** sono stati prodotti una quantità notevole di nuovi titoli tra i quali si sono segnalati, sia per la strepitosa realizzazione tecnica che per la giocabilità, **Ridge Racer** della Namco e **Daytona USA** della Sega stessa. Il primo dei due titoli è stato convertito giusto qualche mese fa per Playstation mentre il secondo è ora disponibile per il Saturn.

LE PROVE

Come già accennato, una delle caratteristiche principali del coin-op della Sega era la strepitosa realizzazione tecnica. Il Model 2 (la scheda utilizzata per il gioco), evoluzione del Model 1, già utilizzato in **Virtua Racing**, è infatti in grado di muovere circa 300.000 poligoni mappati al secondo ad una velocità di 60 frame al secondo. Tutte queste caratteristiche sono state adattate alle capacità del Saturn e ora ci troviamo di fronte a una conversione con un numero leggermente inferiore di colori su schermo, con una risoluzione peggiore e con qualche particolare in meno, ma che riesce comunque a mantenere intatta la giocabilità e il feeling dell'originale (d'altro canto non era possibile aspettarsi da una console che costa "solamente" un testone le stesse prestazioni di un coin-op che ne vale svariate decine). Appena accesa la console e dopo aver caricato il gioco, si viene subito assaliti da una musichetta assurda (così come sono assurde e alla lunga insopportabili le varie canzoncine che ci "deliziano" durante ognuna delle tre piste) e, dopo aver selezionato le varie opzioni (quale dei tre tracciati affrontare, la macchina con il cambio automatico o manuale, il livello di difficoltà, il tipo di gara...) potete iniziare a giocare. Dovrete quindi affrontare, nei panni di un pilota di stock car i tre diversi tracciati (Three Seven Speedway, Dinosaur Canyon e Sea Side Street Galaxy) cercando di battere i numerosi piloti (rispettivamente quaranta, trenta e venti) che gareggiano contro di voi. Da questo punto di vista si può senza dubbio dire che **Daytona** è chiaramente superiore a **Ridge Racer.** I tre tracciati garantiscono infatti una maggiore longevità soprattutto perché sono discretamente vari e diversi tra loro. Nel primo (senza dubbio il più semplice) infatti si può cercare di correre a tutta velocità impratichendosi con i comandi e l'unico vero ostacolo che vi potrebbe portare fuori pista sono le numerose auto presenti, mentre nel secondo si alternano sezioni particolarmente veloci a tratti più tecnici, tratti che sono la principale prerogativa del terzo e ultimo tracciato.

LA GARA

Una volta iniziato a giocare non si può che apprezzare la realizzazione tecnica che si rivela particolarmente curata soprattutto nella grafica. Le animazioni delle macchine sono infatti abbastanza convincenti, così com'è convincente lo scrolling, fluido e veloce. L'unico difetto sotto questo punto di vista può essere considerato il fatto che gli oggetti che si trovano nello sfondo (per esempio le montagne della seconda pista) compaiono sullo schermo a blocchi in maniera improvvisa; questo risulta leggermente fastidioso alla vista (si nota più nettamente quando non si gioca, ma si guarda una partita) ma non influisce comunque sulla giocabilità, veramente notevole grazie anche a un'invidiabile immediatezza e a un controllo del mezzo, anche con il joypad, praticamente perfetto (figuriamoci poi con lo stupendo volante che dovrebbe essere disponibile proprio mentre leggete queste righe...).

Qui mi sembra di esserci già passato...

ONA USA

VEDIAMOCI CHIARO...

Una delle caratteristiche peculiari di **Virtua Racing**, caratteristica che poi è stata ripresa anche nel qui presente **Daytona USA** è la presenza di quattro diverse visuali selezionabili per correre la gara. In un qualsiasi momento della corsa è possibile switchare e vedere la pista con una visuale interna, una "alla **Ridge Racer**" (cioè senza vedere nessuna parte della macchina), una da dietro la macchina (abbastanza ravvicinata) o una che offre un campo visivo veramente molto ampio (ideale per i principianti perché permette di vedere con anticipo le curve e gli avversari che si trovano davanti). Fortunatamente, qualsiasi sia la visuale selezionata tutto risulta giocabile e non accade come in Virtua Racing, in cui utilizzando la visuale interna era quasi impossibile gareggiare...

Vicino...

...più distante...

...più distante ancora...

...distantissimo!

LIVING IN A BOX...

Anche se **Daytona** è un titolo fondamentalmente arcade questo non significa che la macchina di cui siete dotati resista a qualsiasi tipo di incidente. Infatti ogni volta che andrete a sbattere contro un muretto, contro un ostacolo naturale oppure contro una macchina avversario il vostro mezzo verrà (più o meno sensibilmente a seconda dell'entità dell'impatto) danneggiato. Questi danni non sono visibili solamente dal punto di vista estetico (nelle visuali esterne è possibile ammirare la macchina con tutta una serie di ammaccature), ma anche da quello meccanico visto che diminuiscono le prestazioni del mezzo. Ovviamente è possibile anche riparare tutti i danni subiti; per fare questo è sufficiente semplicemente recarsi ai box che sono situati prima del traguardo in ognuna delle tre piste.

SPECCHIO RIFLESSO SENZA RITORNO...

Il Time Attack è indicatissimo per sfide all'ultimo secondo con i vostri amici

Per aumentare la longevità (già elevato) di **Daytona**, quei simpaticoni dell'AM2 hanno aggiunto una lunga serie di gabole e optional davvero gustosi: potrete così correre sui tre tracciati "alla rovescia", affrontando cioè le piste specularmente, oppure giocare in modalità "Time Attack" correndo cioè contro il tempo invece che contro le altre auto. Inoltre, se giocando al Saturn Mode al livello Normal o più elevato, riuscirete a piazzarvi nelle prime tre posizioni disporrete di due nuove vetture fra cui scegliere la vostra auto (per un totale di 6 nuovi bolidi se arriverete fra i primi tre in tutti i tracciati). Per finire in bellezza se arriverete primi in tutti i percorsi potrete correre con... un cavallo!!! Pazzesco! E dovreste vedere che voli quando vi andrete a schiantare!!! Roba da Protezione Animali...

Stanchi delle solite tre piste? Nessun problema, attivate il cheat e potrete affrontare i percorsi specularmente...

Ecco una delle auto che potrete utilizzare piazzandovi nei primi tre posti al primo circuito...

Sarà, ma il rosa non mi gusta particolarmente...

Finalmente ho trovato un parcheggio!

Daytona sul Saturn rulla che è un piacere!

Dopo un incidente non c'è niente di meglio che un bello sgommone per riprendere la gara più decisi e determinati di prima

Ma la tosatura dell'erba non si faceva mica di martedì?

Qualcosa mi dice che a fine corsa il nostro bolide avrà bisogno di una luuunga seduta dal carrozziere...

Beh, non si diceva mica: beati gli ultimi perché saranno i primi?

Mi sembra che ci sia un moschino sul parabrezza...

COMMENTO

Non c'è niente da dire: questa versione di **Daytona** per il Saturn è davvero notevole, tuttavia ho avuto modo di verificare come il buon lavoro svolto dai ragazzi della AM2 abbia riscosso anche qualche parere non proprio favorevole. Probabilmente ciò è da imputarsi al fatto che le differenze tra questo titolo e la sua controparte su coin-op siano piuttosto evidenti. La grafica infatti, pur essendo ben realizzata, pulita e definita, perde inevitabilmente qualcosa se paragonata con la versione originale e la stessa cosa può dirsi per quel che riguarda la velocità d'animazione. Nessuna concessione è stata invece fatta sul versante della giocabilità ed è con sommo gaudio che mi accingo a riferirvi che questo **Daytona** risulta essere un game avvincente, intrippante e anche piuttosto longevo. La tre piste a disposizione, i vari bolidi senza dimenticare poi tutta una serie di cheat nascosti conferiscono infatti a questo CD una longevità davvero notevole. A questo punto però immagino che molti di voi si staranno domandando: ma è più bello **Daytona** su Saturn o **Ridge Racer** su PS-X? Beh ragazzi, a mio modo di vedere non esiste un vero vincitore. A livello di mera conversione bisogna dire che il gioco della PS-X si avvicina molto di più all'originale da sala che non la sua controparte sul 32-bit Sega; nonostante ciò non mi sembra che nessuno dei due titoli possa avere la meglio sull'altro. E' vero, **Ridge Racer** vanterà una grafica più ricca di dettagli, un maggior numero di colori e uno scrolling leggermente più veloce, però bisogna anche considerare che **Daytona** sul Saturn presenta un orizzonte molto più ampio e profondo, quattro diverse visuali, tre tracciati nonché una serie di musiche semplicemente incredibili, quindi io opterei per un bel pareggio (si tratta solo di gusti)! Per quel che riguarda invece la longevità devo dirvi che ho trovato il game di casa Sega leggermente più duraturo, fatto che è da imputarsi principalmente al maggior numero di tracciati a disposizione. Dal mio punto di vista posso dirvi che i ragazzi dell'AM2 hanno svolto un lavoro davvero notevole riuscendo a riprodurre su di una console casalinga uno dei cabinati più massicci degli ultimi tempi. Certo, posso capire che alcuni di voi potessero aspettarsi di più ma, ehi, mi sembra che pretendere che una console del costo di 800 sacchi riproduca esattamente un coin-op da oltre 30 milioni sia un po' eccessivo, non trovate? Quello che importa è che il gioco in sé e per sé sia fatto bene e sia divertente, poi il resto per me passa in secondo piano! Finalmente un altro gioco degno di essere acquistato dai possessori del 32 bit Sega. Ok gentlemen, start your engine...

Shogun

Guarda mamma, su due ruote!

...e dopo una serie di sforzi immani ecco che il nostro baldo eroe riesce finalmente a collocare la vettura al centro del tracciato

COMMENTO

Daytona USA su Saturn è veramente un gran bel gioco. La grafica, anche se non raggiunge i livelli del coin-op è veramente eccezionale (un po' fastidioso il difetto descritto da Marco nell'introduzione, ma si nota soprattutto quando si guarda e non quando si gioca), il sonoro è assurdo e, dopo alcune partite potrebbe cominciare a darvi sui nervi mentre la giocabilità, malgrado l'assenza del mitico volante è senza dubbio uno dei punti di forza di questo CD. Il controllo del mezzo è infatti praticamente perfetto grazie anche alla presenza delle diverse visuali che permettono di vedere la strada da diverse angolazioni. Infine, la presenza di tre diverse piste diverse l'uno dall'altra (altro che la sola pista presente in **Ridge Racer**...) sia dal punto di vista grafico che nelle caratteristiche strutturali giovano senza dubbio alla longevità. Insomma, che altro dire, un gran titolo che merita senza dubbio di essere acquistato dai possessori del Saturn. Scusate, ma adesso devo andare a fare un'altra partita...

MBF

Mettiamo un po' alla prova le sospensioni!

Non c'è davvero niente da dire: proprio un bel posteriore!

COMMENTO

Non c'è che dire, i programmatori della Sega hanno compiuto senza dubbio un ottimo lavoro, e soprattutto, non sono caduti nell'errore di provare a realizzare una conversione perfetta dal punto di vista tecnico senza curare la giocabilità, che poi è l'aspetto che decreta veramente il successo di un gioco (o almeno dovrebbe essere così). La grafica, malgrado siano presenti alcune differenze rispetto alla versione originale (descritte nell'introduzione) rimane comunque impressionante sia per i numerosi dettagli che per la fluidità e la velocità (veramente buona) dello scrolling. Il sonoro invece mi ha piuttosto deluso sia nelle musiche, veramente insopportabili che nel rumore del motore, ma questo rimane l'unico aspetto negativo visto e considerato che la giocabilità e la longevità sono veramente notevoli soprattutto perché sono stati inseriti tutti quei particolari che hanno reso noto il coin-op, ovvero un'ottima manovrabilità del mezzo (anche senza il volante) e una discreta varietà nelle piste. Non mi sembra che si sia molto altro da aggiungere se non che, se siete dei possessori di Saturn non dovreste proprio lasciarvi sfuggire questo nuovo titolo, se invece non avete la nuova console Sega potete semplicemente "consolarvi" guardando le immagini su queste cinque pagine oppure andando a giocare alla versione originale di **Daytona** in sala giochi...

End

GRAFICA 89

▲ Lo scrolling è veloce e fluido; ottime anche le macchine e tutti gli sfondi
▼ Ogni tanto si perde qualche poligono e lo sfondo compare a blocchi

SONORO 79

▲ Gli effetti sonori sono realizzati discretamente
▼ Alcune delle musiche che accompagnano l'azione possono diventare alla lunga piuttosto fastidiose

GIOCABILITÀ 90

▲ Anche senza il volante il sistema di controllo è praticamente perfetto

LONGEVITÀ 90

▲ Le tre piste presenti garantiscono una discreta longevità
▼ Una volta però che avrete vinto tutte le gare a tutti i livelli lo userete assai raramente

GLOBALE 90

Senza dubbio una conversione eccellente. Peccato solo per quel difettuccio grafico e per la longevità non immensa

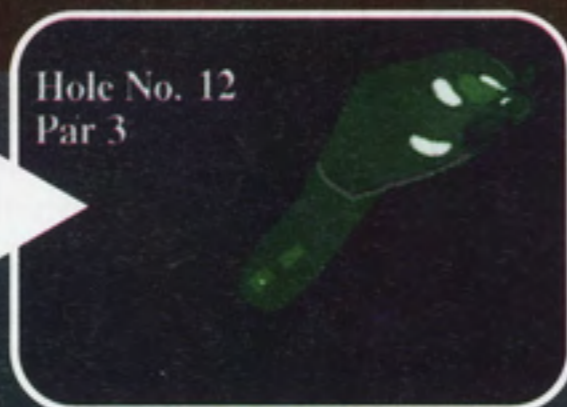
PEBBLE BEACH® GOLF LINKS ~The Craig Stadler Challenge~

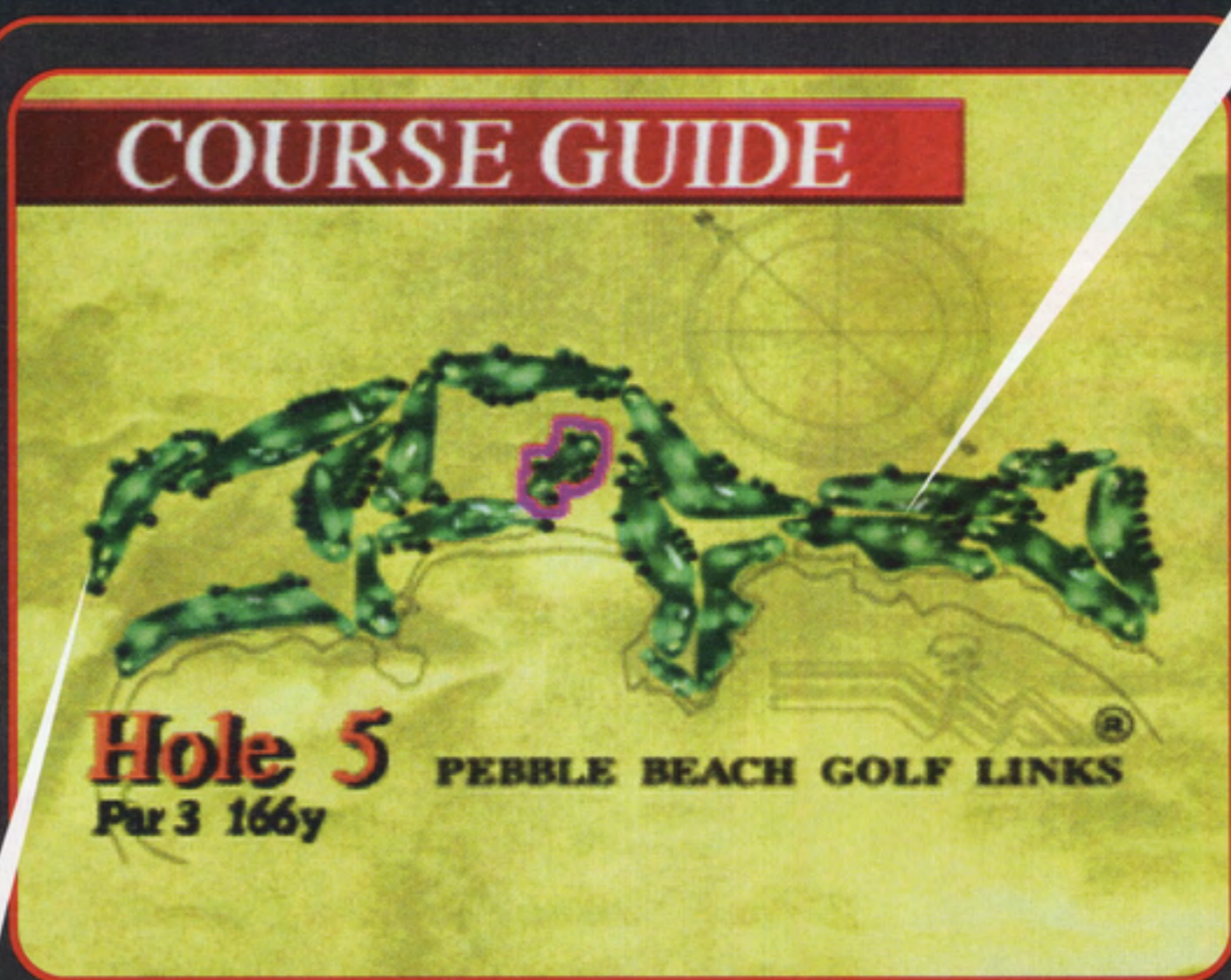
"Essere stupidi per giocare a golf non è indispensabile, però serve" recita una citazione piuttosto nota letta non mi ricordo dove. Visto la quantità di gente stupida in circolazione, soprattutto negli States, non c'è da stupirsi se le simulazioni di questo sport fiocchino come nespole. Ogni console che si rispetti, e di norma anche le altre, ha almeno una conversione del famoso passatempo fatto con mazze e palline (ehm...). Poteva quindi mancare fra i primi titoli per il Saturn, in mezzo ai vari **Virtua Fighter** e **Panzer Dragoon,** un titolo golfistico? A questo atroce dilemma che attanaglia migliaia di persone ha risposto la T&E Soft sfornando questo **Pebble Beach Golf Links** che può pure contare sulla sponsorizzazione di un giocatore americano di livello medio come Craig Stadler (per darvi un'idea della sua bravura è come se un gioco di calcio fosse sponsorizzato da Marco Branca, che è bravo, ma non iper-conosciuto...). Potendo così contare sulla potenza del nuovo mostro di casa Sega quelli della T&E hanno prodotto un gioco molto spettacolare, con quintali di immagini digitalizzate e spruzzatine molto abbondanti di Full Motion Video, e un'ottima dose di divertimento. Vestite quindi i panni di un giovane golfista con grandi ambizioni e buttatevi, da solo o con altri tre vostri amici, in questo titolo che promette di dare del filo da torcere alla saga **PGA** dell'Electronic Arts.

Un attimo di concentrazione prima del tiro sul green...

Ma nei percorsi nel deserto le difficoltà sono date da piccole zone in cui c'è l'erba?

VITA DI UNA PALLA

Una delle opzioni sicuramente più interessanti di **Pebble Beach** è la ripresa sulla pallina, una sorta di ball-cam che segue la vostra sfera bucherellata per tutto il suo percorso, dal momento in cui la colpite fino a quando non si ferma, dandovi una spettacolare veduta aerea del tracciato. Molto divertente e anche emozionante, soprattutto se la vostra corsa si conclude in un bunker di sabbia oppure in uno specchio d'acqua.

Ecco una fase della animazione che vi introduce a ogni buca

Dopo un perfetto drive alla buca 18 la palla prende il volo

BENVENUTI A PEBBLE BEACH!

Con molta probabilità nessuno di voi volerà mai dall'altra parte dell'Atlantico per vedere dal vivo il percorso di gioco di Pebble Beach: con questo CD avrete comunque l'occasione di conoscerlo molto bene fin nei minimi particolari. Ogni buca è infatti presentata in due distinte fasi: una prima in cui vedete la pista computerizzata in ogni suo punto e angolazione, seguita quindi da una seconda sequenza in FMV in cui Craig Stadler vi spiega i segreti della buca. Sfortunatamente il commento originale è stato doppiato in giapponese e così dovrete scoprire da soli certi particolari. Durante il gioco avrete comunque la possibilità di rivedere un qualsiasi punto della pista da diverse angolazioni così da studiare al meglio il vostro tiro con una serie di zoom e rotazioni davvero spettacolari, variando anche l'altezza della prospettiva di gioco.

Hmmm... un po' troppo verso destra, non trovate?

Back Tees 548 yards
Middle Tees

Con tutti i giochi sportivi ispirati a cartoni animati chissà perché non ne hanno mai fatto uno su Lotti...

L'ALLENAMENTO RENDE PERFETTI

Dopo un titolo così vi aspettereste che vi parli del modo di allenamento ma, visto che sono un burlone, vi ho gabbati e questo box parlerà delle diverse azioni che dovete eseguire per ottenere un tiro perfetto...

DIREZIONE
Potete ruotare la vostra posizione di 360° per raggiungere la traiettoria più utile o anche solo per evitare l'effetto di disturbo del vento.

MAZZA
La scelta della mazza è una cosa fondamentale che dovrete fare non solo in base alla distanza fra voi e la buca, ma anche alla vostra strategia di gioco e al terreno su cui vi trovate.

POSIZIONE
Quest'opzione vi consente di sistemare il giocatore rispetto alla palla, per ottenere una posizione vicina oppure distante rispetto al punto di battuta.

SWING
E' il momento di caricare ed eseguire il colpo. Il sistema è simile a quello della serie PGA: con un primo tocco dovete decidere la velocità e schiacciando subito dopo il tasto dovrete fermare l'indicatore all'interno della fascia rossa per non avere effetti indesiderati.

AIUTO
A volte qualche dritta può essere utile: peccato che possiate solo guardare il demo e non leggere le scritte, visto che sono tutte in giapponese.

COMMENTO

Quello che stupisce di **Pebble Beach** è l'estrema cura con cui sono stati realizzati tutti i particolari. Certo, il Saturn consente questo ed altro, ma la T&E ha prodotto un gioco veramente entusiasmante. La grafica è ottimamente realizzata in tutti i suoi particolari e con tocchi come la ball-cam sfiora addirittura la perfezione. Il sistema di controllo, pur non presentando nulla di nuovo rispetto ai suoi predecessori, risponde perfettamente ai comandi e consente fin dalla prima partita di cimentarsi a pieno con questo gioco. La possibilità di registrare i propri punteggi, i record e addirittura i replay non sono che la ciliegina su di un titolo in perfetto stile USA, con una valanga di statistiche e opzioni per tutti i gusti. Un prodotto del genere meritava ben altri campioni rispetto al pur valido Craig Stadler...

Log

COMMENTO

Ho sentito nominare Craig Stadler soltanto durante partite a **PGA Tour Golf** e fortunatamente questo gioco non è mediocre come lui... Naturalmente un gioco di golf non è il banco di prova migliore per testare le capacità tecniche del Saturn, ma i programmatori della T&E Soft sono riusciti ad offrirci un gioco che, oltre ad essere piuttosto divertente, è anche altamente spettacolare. Lo schema di gioco è in fondo quello che siamo ormai abituati a vedere da diversi anni, ma sono state inserite delle varianti e dei tocchi originali veramente pregevoli. Merita particolare menzione la visuale dalla pallina, che segue la stessa per tutto il suo percorso mostrandovi momento per momento dove stia andando a finire. Se a tutto questo uniamo un'immediatezza davvero invidiabile e una marea di opzioni possiamo solamente concludere che ci troviamo davanti ad un gran bel gioco, che non demerita affatto fra gli altri CD appena lanciati per Saturn.

Buck

CASA PRODUTTRICE
T&E SOFT

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

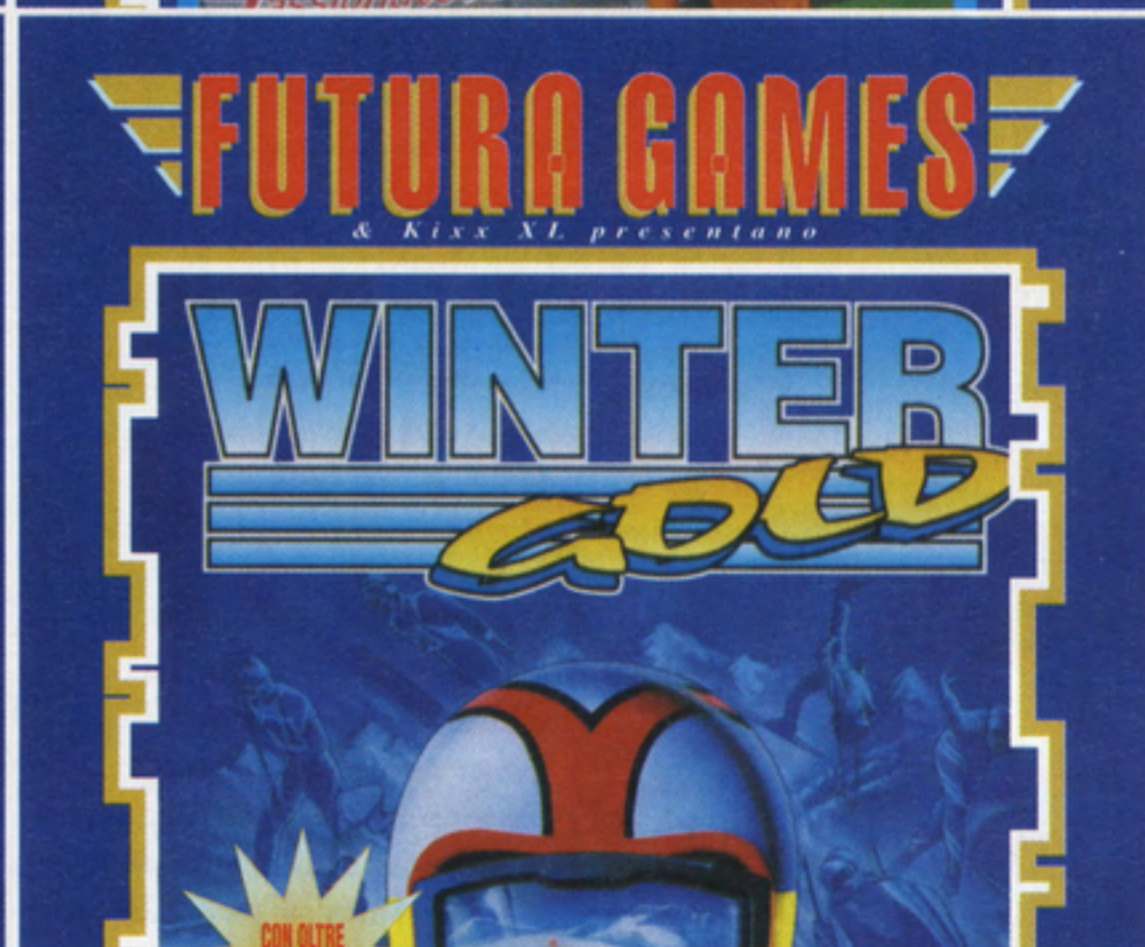
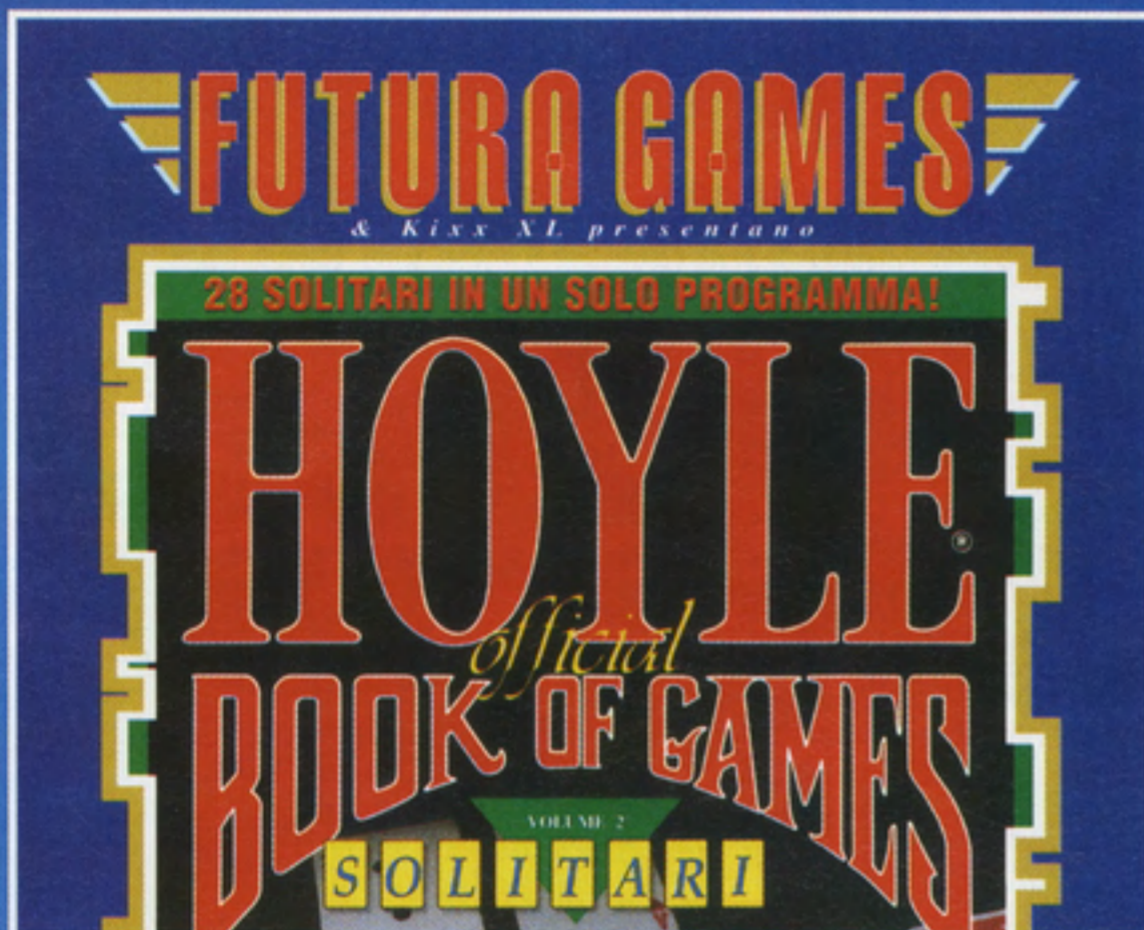
NUMERO GIOCATORI
1-4

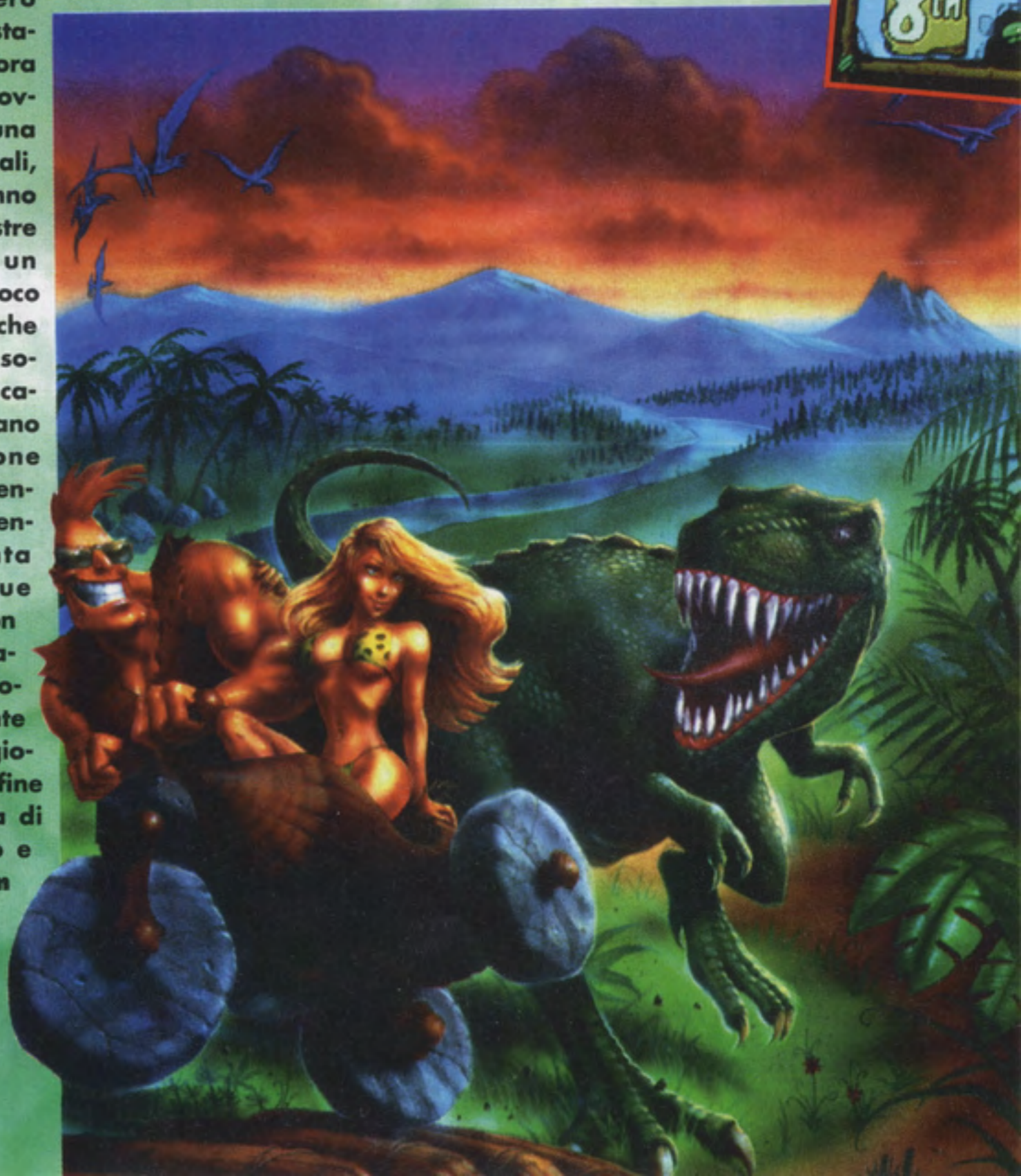
GRAFICA 91
▲ Un ottimo mix di texture mapping e sprite, con giocatori ottimamente animati e un'impressionante ripresa della pallina

SONORO 58
▼ ancora non ci siamo: non può essere che da un CD tirino fuori solamente queste quattro schifezzine di effetti sonori

GIOCABILITÀ 90
▲ Un sistema di controllo ottimamente bilanciato con un modo di gioco avanzato. Il sistema di menù consente un facile e completo accesso a tutte le opzioni di gioco

LONGEVITÀ 84
▲ Buona varietà di buche, con diversi passaggi particolarmente impegnativi.
▼ Peccato ci sia soltanto un tracciato...

GLOBALE 88
Un titolo che stupisce per la propria spettacolarità, ma che può contare anche su un'ottima giocabilità. Uno dei migliori CD sportivi usciti finora per Saturn

Esiste una teoria secondo la quale la razza umana può essere considerata la specie dominante sulla Terra, non solo per il suo intelletto superiore, ma anche per il suo innato senso di competizione. Senso di competizione che, evidentemente, secondo i programmatori della Core Design era già presente nel periodo preistorico visto che è proprio in questa era che i coder britannici hanno ambientato il loro nuovo prodotto. **BC Racers** è fondamentalmente una corsa motociclistica con visuale da dietro il mezzo. Ogni gara, composta da tre giri, è ambientata in una diversa zona del mondo preistorico (caverne, giungla, paludi o villaggi di pietra, tanto per citarne alcuni). Sono presenti otto diversi tracciati per ognuno dei quattro livelli di difficoltà e, per accedere alla gara successiva è necessario classificarsi tra i primi cinque piloti. Per ottenere questo risultato dovrete ovviamente utilizzare tutte le vostre capacità di pilota unitamente alle armi che avrete a disposizione. Ogni moto in **BC Racers** è infatti equipaggiata con un sidecar che contiene un passeggero il cui compito fondamentale è semplicemente quello di colpire (o meglio ancora di eliminare) i piloti avversari tirandogli una poderosa mazzata con la clava di cui è dotato (gli avversari "abbattuti" rimangono però nella zona in cui il loro mezzo è stato distrutto e quindi possono ancora colpirvi al giro successivo). Sono ovviamente presenti anche tutta una serie di ostacoli naturali e animali, più o meno temibili, che tenteranno di bloccarvi durate le vostre imprese. Passando a un esame più tecnico del gioco risulta subito evidente che in **BC Racers** per 32X sono state inserite alcune caratteristiche che non erano presenti nella versione per Mega CD. La differenza più importante è senza dubbio l'aggiunta dell'opzione per due giocatori (in split-screen, cioè con lo schermo diviso in due) realizzata ottimamente visto che la velocità dello scrolling è praticamente immutata rispetto a quella del gioco in solitario; da sottolineare infine che, fortunatamente, la finestra di gioco occupa tutto lo schermo e non, come è accaduto per **Doom** sempre su 32X, solo una porzione di schermo. Insomma, una conversione veramente ben realizzata che riesce a migliorare un titolo già di buon livello.

Scusi, non ha mica visto Fred Flintstone da queste parti?

FRENO A MANO

Al contrario di quello che si è visto finora in tutti i giochi di guida disponibili per computer e console, in **BC Racers** non è presente il benché minimo comando per frenare (questo neanche su un joypad a sei tasti). Questo non significa però che per vincere le gare non avrete bisogno di frenare, anzi... L'unico modo che i nostri amici cavernicoli hanno per rallentare è quello di premere in basso sulla croce direzionale per eseguire una leggera sgommata. Quest'operazione risulta molto semplice quando si gareggia in un percorso con la strada perfettamente asciutta, mentre nelle piste bagnate, nel caso di entrate in curva troppo veloci o di sgommate troppo brusche, può capitare (anzi, capita abbastanza spesso) di cominciare a girare su sé stessi in maniera totalmente incontrollabile e di perdere quindi preziosi secondi e posizioni.

Gli sfondi sono discretamente vari e realizzati ottimamente

La partenza è senza dubbio uno dei momenti più importanti di tutta la gara

Anche giocando in due la velocità dello scrolling rimane veramente notevole

Questa è la schermata nel quale potete selezionare il vostro pilota tra quelli disponibili

COMMENTO

Anche se a prima vista **BC Racers** può ricordare (soprattutto per l'impostazione grafica abbastanza fumettosa) l'ottimo **Street Racer**, posso tranquillamente affermare che non è possibile fare un paragone tra i due giochi sopracitati visto che sono presenti numerose differenze soprattutto di carattere strutturale. **Street Racer** è infatti chiaramente ispirato a **Super Mario Kart** mentre **BC Racers** è molto più simile a **Virtua Racing**, anche se rispetto al titolo della Sega può vantare una maggiore quantità di tracciati e un livello di difficoltà sensibilmente più alto. Insomma, se siete appassionati di giochi di guida e siete interessati a comprare un nuovo titolo per il vostro 32X, **BC Racers** merita senza dubbio tutte le vostre attenzioni.

Shogun

COMMENTO

Dopo il deludente **Motocross Championship** ecco finalmente un nuovo gioco di guida che sfrutta in maniera adeguata le capacità del 32X. Rispetto alla versione per Mega CD l'unica innovazione di una certa importanza è l'aggiunta dell'opzione per due giocatori, opzione che però incrementa sensibilmente sia la giocabilità che la longevità. Anche la realizzazione tecnica è meritevole di lodi sia nella grafica (scrolling fluido e veloce e ottimi sprite) che nel sonoro, caratterizzato dalla presenza di musiche ed effetti in tema con il gioco. Anche se non ha il fascino di **Virtua Racing**, **BC Racers** è senza dubbio un buonissimo titolo che merita assolutamente di essere acquistato dai possessori di 32X.

End

CASA PRODUTTRICE: CORE DESIGN

GENERE: CORSA

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA 91
▲ Grafica molto colorata e scrolling fluidissimo anche nel modo a due giocatori

SONORO 88
▲ Le musiche sono adatte al gioco e alcuni effetti sonori sono veramente ottimi
▼ Alcune musiche dopo poche partite tendono a dare sui nervi

GIOCABILITÀ 86
▲ Il sistema di controllo rapido e intuitivo rende il gioco veramente divertente; ancora migliore se giocato insieme a un amico

LONGEVITÀ 89
▲ Sono presenti un gran numero di tracciati e il livello di difficoltà è medio-alto

GLOBALE 85
Un buon gioco che sfrutta il 32X. Dopo la delusione di **Motocross Championship** ecco una corsa che può soddisfare tutti i "piloti" possessori di Mega 32

Nel corso degli anni gli X-Men hanno subito notevoli variazioni nella loro formazione e hanno dovuto affrontare innumerevoli insidie. Ora, il gruppo di eroi capitanati da Ciclope deve affrontare una nuova minaccia ovvero la Phalanx, un'organizzazione criminale che ha come scopo principale quello di acquisire il controllo del pianeta. Per fare questo è stata creata una lunga serie di guerrieri robot che sono stati posti nelle più importanti capitali del nostro pianeta. Inoltre la Phalanx ha deciso di tentare di conquistare anche la base orbitante di Magneto, ex nemico degli X-Men che in questa avventura si è alleata con loro per sconfiggere la comune minaccia. Questa in poche parole la trama di **X-Men Clone Wars**, nuovo prodotto della Sega dedicata ai più famosi mutanti della Marvel. La struttura di gioco è quella classica di tutti i titoli in cui sono protagonisti gli X-Men ovvero un gioco d'azione nel quale, dopo aver selezionato il proprio eroe preferito tra quelli disponibili (in questo caso sei, descritti nel box) bisogna affrontare e distruggere tutta una serie di nemici per tentare infine di sconfiggere la minaccia della Phalanx. Una particolarità di questo gioco è senza dubbio la possibilità di giocare in due contemporaneamente, fatto abbastanza raro per questo genere di titoli. Purtroppo questa opzione, che solitamente si rivela una delle più divertenti, è abbastanza deludente soprattutto perché viene a crearsi in numerose situazioni un certo intasamento nell'area di gioco che non permette quindi di evitare i colpi dell'avversario. Altra piccola particolarità è la mancanza totale di altre opzioni. Appena accesa la console si comincia subito con una sorta di introduzione giocabile ambientata in Siberia e, dopo averla terminata, appare lo schermo dei titoli: a questo punto inizia l'avventura vera è propria. In ogni livello ovviamente sono presenti diversi nemici che si adattano all'ambientazione che si sta affrontando. Nel primo livello, per esempi, o la fabbrica di cloni deve essere distrutta eliminando tutta una serie di terminali. Questi permettono anche di aprire alcune porte e di giungere a luoghi altrimenti inaccessibili e producono anche una grande quantità di nemici. Dopo aver distrutto il reattore centrale bisogna anche scappare dalla fabbrica (più simile a un labirinto) prima che esploda. Variando la strutturazione degli stage e i nemici è ovvio che anche il personaggio che si deve utilizzare è diverso per ogni stage; alcuni X-Men si rivelano infatti più adatti a certi livelli (Nightcrawler per quelli in cui bisogna utilizzare l'agilità, la Bestia per quelli in cui ci vuole forza) e praticamente inutili in altri. Non mancano poi, nella migliore tradizione dei giochi d'azione, tutta una serie di power-up che permettono di guadagnare energia extra e di potenziare quindi i vari attacchi a disposizione dei nostri eroi.

SALTO MORTALE

I sei X-Men sono dotati ognuno di differenti caratteristiche sia nelle armi che dal punto di vista delle capacità fisiche. Alcuni dei personaggi sono infatti in grado da aggrapparsi a pareti, saltare o addirittura scalare i muri. Questo fatto si rivela di grande utilità dato che alcuni dei power-up sono sospesi in aria e inaccessibili con salti normali. Attaccarsi al soffitto e alle pareti può essere molto utile inoltre in svariate situazioni come, per esempio, per evitare delle mine esplosive, per portarsi fuori dal raggio di fuoco di alcuni nemici oppure per tuffarsi contro i cloni avversari.

Ciclope si esibisce in un atletico salto. Ammirate sullo sfondo il faccione di una sentinella

Nightcrawler utilizza la sua abilità di teletrasportarsi per sfuggire all'attacco di un nemico

COMMENTO

Uno dei primi aspetti che si notano giocando a **X-Men** è che il nuovo titolo della Sega è riuscito a catturare perfettamente l'atmosfera e le avventure dell'omonimo fumetto e della serie di cartoni animati inserendo tutta una serie di particolari (le sentinelle nello sfondo di alcuni livelli, tutte le mosse degli X-Men stessi) che i fan non possono non apprezzare. Il gioco in sé stesso è abbastanza divertente ed è caratterizzato dalla presenza di livelli molto ampi nei quali bisogna combattere un numero veramente impressionante di avversari. Proprio per questo motivo progredire in alcuni stage è leggermente problematico e, vista anche la mancanza di password o continue, per i giocatori meno esperti potrebbe risultare leggermente frustrante. Si tratta comunque del migliore titolo realizzato sui mutanti X che finalmente rende giustizia ai più popolari eroi Marvel.

Shogun

I SEI EROI

I sei X-Men che avete a disposizione possiedono diverse tecniche d'attacco. Ogni personaggio è dotato di due differenti attacchi uno dei quali utilizzabile solamente quando si ha tutta l'energia. Inoltre alcuni attacchi possono essere caricati e quindi resi più potenti. Da sottolineare infine che è possibile cambiare personaggio ogni volta che si muore oppure si termina un livello.

BESTIA

Bestia (uno degli X-Men originali) è senza dubbio molto potente ma comunque discretamente agile. Può scalare i muri, ma il suo attacco è abbastanza inutile se non si ha il massimo d'energia

CICLOPE

Uno degli X-Men più potenti, ha come arma principale il raggio laser che lancia dal suo visore al rubino. Questo gli permette di colpire i nemici dalla lunga distanza, anche se Ciclope è dotato anche di attacchi da vicino in stile ninja.

GAMBIT

Uno dei nuovi personaggi ha la capacità di utilizzare delle carte da gioco come arma; è inoltre in possesso di un bastone che può utilizzare per colpire i nemici che si trovano a una distanza medio-corta,

NIGHTCRAWLER

Uno dei personaggi più famosi degli X-Men, Nightcrawler è dotato di un'agilità davvero invidiabile e la sua abilità speciale (il teletrasporto), se usata con attenzione, può rivelarsi utilissima per superare spiacevoli situazioni

PSYLOCKE

Psylocke è dotata di poteri mentali veramente utili per sconfiggere i nemici. E' inoltre in possesso di una spada molto più utile del bastone di Gambit.

WOLVERINE

Il più famoso di tutti gli X-Men non poteva ovviamente mancare. Le sue armi più importanti sono evidentemente i suoi artigli di adamantio ma è anche dotato di tutta una serie di attacchi (pugni, calci) abbastanza comuni.

COMMENTO

Gli X-Men sono senza dubbio una fonte di ispirazione veramente eccezionale per un videogioco ma finora i numerosi tentativi fatti dalle varie case produttrici si erano rivelati tutti abbastanza scadenti. Ora finalmente, con questo nuovo titolo realizzato dalla Sega ci troviamo di fronte a un ottimo prodotto sia tecnicamente che nella struttura di gioco, che rende giustizia ai famosi mutanti del professor Xavier. La realizzazione tecnica è ottima grazie a una veste grafica ottima soprattutto negli sprite, di dimensioni più che discrete e a un sonoro discreto e orecchiabile. Il livello di difficoltà è mediamente alto, ma non raggiunge mai livelli impossibili. Da sottolineare inoltre che, nella selezione dei personaggi da utilizzare, bisogna utilizzare una certa logica dato che alcuni personaggi si rivelano meno utili di altri in determinate sezioni. Insomma, un buonissimo gioco che merita senza dubbio di essere preso in considerazione anche da chi non è fan del fumetto, ma vuole comprare un titolo pieno d'azione e di buona grafica.

End

Gambit è impegnato nel livello innevato della Siberia

Ecco Magneto in una delle sue apparizioni nel corso del gioco

Wolvie si trova ad affrontare uno dei numerosi nemici che popolano il gioco

Ancora una volta Wolverine utilizza i suoi artigli per evitare il raggio laser lanciato da un nemico

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 89

▲ Ottimi gli sprite degli X-Men, probabilmente i migliori che siano mai apparsi in un gioco a loro dedicati. Buoni anche i fondali

SONORO 86

▲ Musiche particolarmente metalliche ed efetti adatti al gioco
▼ Manca il sound test e la possibilità di eliminare gli effetti o la musica

GIOCABILITÀ 86

▲ Molto divertente; riesce a ricreare molto bene l'atmosfera del fumetto
▼ Peccato per l'opzione a due giocatori leggermente deludente

LONGEVITÀ 82

▲ Il livello di difficoltà è abbastanza elevato anche per la mancanza dei continue e di un sistema di password

GLOBALE 86

Senza dubbio la migliore riproduzione videoludica di uno dei più famosi fumetti della Marvel

DEAD

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER IL CD

Circa un paio di anni or sono una nota casa editrice nostrana lanciò su un'altrettanto nota testata dedicata ai manga nipponici una serie autoconclusiva che tempo addietro aveva riscosso ampio successo nel paese del Sol Levante e, grazie anche a un film dal vero, negli Stati Uniti. La serie in questione era **Gunhead** che, a dispetto del nome, non ha nulla (purtroppo) a che spartire con uno dei giochi più esaltanti mai apparsi sul pianeta (guarda caso su PC Engine). **Gunhead** era ambientato in un prossimo futuro su una gigantesca isola di un oceano non meglio identificato, convertita in una stazione totalmente automatizzata dotata di tecnologia avanzatissima, almeno sino a quando tutto questo patrimonio tecnologico non sfuggì al controllo dei diretti costruttori mettendo in grave pericolo la sicurezza dell'intero pianeta date le potenzialità praticamente illimitate che tale fortezza meccanizzata racchiudeva. Si pensò dunque di inviare una pattuglia di mezzi corazzati denominati appunto Gunhead all'interno della fortezza in modo tale che questi, penetrando attraverso il livello più basso di questa, potessero giungere alla sommità e disattivare la fonte principale dei loro fastidi, eliminando qualsiasi ostacolo si frapponesse fra loro ed il computer centrale durante l'esplorazione dei vari piani della fortezza. Caso vuole che, naturalmente, dal momento dello sbarco dei mezzi meccanizzati sull'isola al loro ingresso nella fortezza, la decimazione da parte dei guardiani fu tale che uno solo dei potenti mezzi riuscì a salvarsi dando inizio quindi a una missione praticamente suicida.

Bene, la trama di **Deadalus** è praticamente identica...

Che tristezza, adesso i nipponici iniziano persino a scopiazzarsi tra di loro. La fortezza sull'isola è stata sostituita da una fortezza orbitante, totalmente computerizzata e preposta al controllo delle difese del pianeta. Stesso invio di moduli meccanizzati, stessa decimazione, stesso risultato: siete sopravvissuti solo voi. Dovrete risalire tutti i piani della torre principale per giungere al confronto finale con la fonte principale dei vostri guai. Lo ammetto, anche la trama di **Gunhead** non si sarebbe meritata la palma dell'originalità, ma qui si scopiazza davvero di brutto...

Una bella pizza margherita spalmata sul parabrezza è proprio quello che ci vuole...

TI VEDO, NON TI VEDO

Appena presi i controlli del vostro Laocorn vi accorgerete che il tipo di controllo di cui è dotato il potente mezzo è di quel tipo che in gergo viene denominato "a visore intelligente". Ciò significa che la vostra interfaccia con l'esterno visualizza automaticamente anche i principali comandi del mezzo, nonché una lunga serie di informazioni. Nel riquadro alto a sinistra del vostro visore visualizzata la mappa del piano della stazione che state esplorando: questa si completerà man mano che

esplorerete le varie locazioni. In determinate stanze, presenti in tutti i piani della fortezza, si trova un computer che, se azionato, trasmetterà ai vostri sensori la mappa totale delle locazioni presenti su quel piano: proseguendo con l'esplorazione queste si coloreranno di rosso. Sul lato destro della mappa verranno invece visualizzate le informazioni riguardanti le varie icone che potrete trovare strada facendo o abbattendo i mezzi avversari. Il lato alto destro visualizza invece la potenza, espressa in percentuale, degli scudi energetici di cui il vostro mezzo dispone: scudi a zero uguale morte prematura. Nella porzione di schermo sottostante è invece presente l'indicazione riguardante il tipo di armamento convenzionale selezionato. Subito sotto si trova invece la potenza relativa all'armamento in questione: il potenziale di ogni singola arma può infatti aumentare abbattendo diversi avversari e raccogliendo appositi gadget. Ancora sotto troverete invece le indicazioni riguardanti il numero di armi rimaste a vostra disposizione, visto che, purtroppo per voi, queste non sono presenti in numero illimitato, benché diversi caricatori possano essere sottratti ai mezzi nemici dopo il loro abbattimento. Nell'angolo in basso a sinistra viene visualizzato il tipo di arma speciale selezionato e il valore energetico ad esso associato. Subito sopra appare l'indicazione della chiave atta ad aprire il portale per il piano successivo non appena riuscirete a trovarla in una delle stanze del piano corrente. Sopra invece è espressa l'indicazione riguardo il numero del piano che state visitando. Infine al centro trovate il sistema di puntamento che, oltre a visualizzare diversi puntatori a seconda del tipo di armamento selezionato, mostra anche l'inclinazione in gradi del vostro asse nonché la distanza in metri dal bersaglio. A fianco si trova il radar in grado di localizzare a distanza i vari avversari. Tutto chiaro?

Blastate quell'insetto troppo cresciuto prima che vi faccia troppo danno!!!

Certo che i fondali sono di una monotonia che fa paura...

Attivate l'interruttore e state a vedere cosa succede...

ROBOT CARNIVAL

LAOCORN

E' il vero protagonista del gioco, essendo il modulo che vi ritrovate a guidare sin dal primo stage. E' un meccanismo di tipo Deadalus, ovvero un mezzo di intercettazione e attacco dato in dotazione alle truppe speciali di difesa della World Silent Security Service. Il vostro modulo è l'unico sopravvissuto alla decimazione iniziale della vostra pattuglia. Il suo armamento di base è composto unicamente da uno squallido Armour Punch e da un paio di cannoni Vulcan. Grazie a un paio di gambe estensibili, nonché a una gigantesca ruota posta nella parte posteriore del mezzo, Laocorn è dotato di una buona agilità e di una discreta velocità. Può eseguire spostamenti nelle quattro principali direzioni ed è dotato di speciali sensori che gli permettono di intercettare e visualizzare su schermo i mezzi avversari che si trovano nell'area coperta dal suo radar, anche in stanze diverse e separate. E' dotato di uno Psyco Control System che lo rende un mezzo in grado di rispondere perfettamente ai comandi impartiti dal pilota, il cui cockpit è posto nella parte alta-frontale del mezzo.

KUATRO

E' un modulo QA-254 ovvero una massiccia macchina da intercettazione e difesa montata su un modulo a quattro piedi. E' praticamente il primo avversario con cui avrete a che fare quando esplorerete le stanze del primo piano della fortezza. E' facilmente eliminabile con un solo missile teleguidato oppure con una brevissima scarica di Vulcan. A scapito della stazza il suo armamento non comprende armi tali da infliggere al vostro mezzo gravissimi danni.

AROOBIT

Modulo AR-001, è assieme al precedente uno dei nemici che infestano i primi livelli della stazione orbitante ma, come il precedente, non costituisce un problema insormontabile. E' praticamente una macchina preposta all'intercettazione e fluttua a mezz'aria. E' capace di rapidi spostamenti, ma monta unicamente un cannone leggero alla sua estremità destra che limita non di poco il suo potenziale d'attacco. Come il QA-254 può essere eliminato con un semplice missile teleguidato.

VOLCANO

Modulo VN-884. Qui le cose iniziano a farsi un pochino più ardue. Il Volcano, infatti, grazie alla propria forma e alla particolare conformazione è in grado di effettuare rapidissimi e repentini spostamenti che lo rendono un bersaglio di non facile intercettazione da parte delle armi di tipo convenzionale che il modulo Laocorn monta. E' dotato di uno speciale pack preposto al movimento denominato Jet Roller che comunque impegna la maggior parte delle sue potenzialità quindi, anche per il presente Volcano, vale lo stesso discorso fatto per i precedenti mezzi avversari riguardo alle potenzialità d'attacco.

GRIPHS

Modulo GPX-42. E' un modulo dotato di buone capacità di movimento e buon potenziale d'attacco. Infatti si muove grazie ad un Hoover Jet che separa parzialmente la sua struttura dal piano e gli consente di effettuare repentini spostamenti di 360 gradi attorno al suo asse, nonché rapidi movimenti in tutte le direzioni. Il suo armamento base è costituito da quattro cannoni Vulcan, ma il fetentone ä altresì dotato di due rastrelliere caricamissili con ben quattro missili teleguidati ciascuna, il che lo rende un mezzo davvero temibile anche per quel che concerne il potenziale bellico.

CUBE GUN

Modulo EGG-072. E' forse l'avversario più fetente del gioco; infatti il maledetto è costituito da un'armatura d'attacco sospesa che gli consente di spostarsi a piacimento a mezz'aria. Di solito è difficile colpirlo coi Vulcan poiché, strano a dirsi, il bidone di latta è anche intelligente e si fa quasi sempre scudo di paratie o particolari sporgenze delle pareti. E' un mezzo eccellente sia per quel che concerne l'attacco che per la difesa. La sua armatura è infatti ben più resistente ai colpi che non quella dei suoi predecessori, il che significa che dovrete esporvi a lui per una discreta quantità di tempo se volete debellarlo con una scarica di Vulcan. Monta inoltre un particolare tipo di cannone al plasma che emette singoli colpi di colore verde assai deleteri per gli scudi del vostro modulo Laocorn. Assolutamente un avversario da temere.

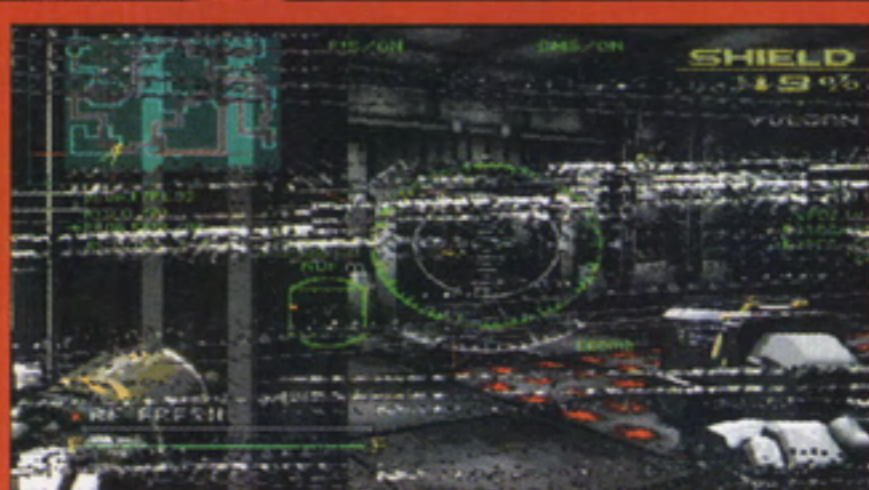
STALLION

Modulo SA-777. Un bipede preposto all'intercettazione e combattimento a medio raggio. Monta sul suo braccio destro un cannone leggero al laser ed è praticamente il classico bilanciamento di tutte le caratteristiche viste per i moduli precedenti.

VULAN

Modulo VLM-45. E' un mezzo rapido e preciso nei propri attacchi: praticamente un futuristico carro armato di tipo leggero. E' dotato di un sistema denominato Hovering Booster che gli consente di effettuare improvvisi spostamenti. Monta sulla sua estremità destra un sistema di laser a scansione automatica denominato Stream Laser che ne fa un mezzo eccellente anche in attacco. Anche questo da tenere estremamente in considerazione.

COMMENTO

No, davvero non ci siamo. Non credo proprio che giochi di esplorazione di questo genere possano fare la fortuna delle neonate console a 32-bit, assolutamente. Se **Kileak The Blood** è stato uno dei primi semi-bidoni per quel che concerne il software della PS-X, alla stessa maniera **Deadalus** non giova certo a mettere in risalto le capacità tecniche del Saturn anche se, per alcuni versi, potrebbe se non altro definirsi di poco superiore al suo rivale di casa Sony. Il problema maggiora risiede sicuramente nella grande monotonia di gioco che si esplicita su schermo in una serie di livelli perfettamente identici, con fondali incredibilmente ripetitivi e per giunta neppure esaltanti graficamente. Piano dopo piano le missioni sono perennemente uguali: trovare una chiave in una stanza e usarla alla porta dell'ascensore che trasporta il mezzo al livello successivo, sino a giungere alla sommità dei livelli. I mezzi avversari atti a contrastare la vostra avanzata, oltretutto, sono davvero pochi e, come se non bastasse, sono sempre gli stessi, ripetuti sino alla fine per un totale di circa sette organismi meccanici avversari. Non pensate poi che la strategia possa avere il sopravvento sull'azione: le diverse armi e le icone sono così poco significanti che non vi importerà poi molto di usare un tipo di arma rispetto a un'altra, bensì passerete alla successiva non appena esaurita la presente. In poche parole, anche se amate i giochi di esplorazione, non penso che **Deadalus** sia il miglior investimento possibile: giocato il primo livello, li avrete giocati tutti...

Char

COMMENTO

E' davvero difficile trovare qualche scusa che possa, se non altro, scagionare **Deadalus** dall'accusa di essere troppo monotono. Non appena vi accorgerete che ogni singolo piano della stazione orbitante è praticamente identico al precedente non so davvero come potreste prenderla... Ritengo che, per un gioco di esplorazione, uno degli errori da evitare ad ogni costo sia quello di presentare scenari e situazioni troppo simili. Certo, in **Deadalus** è presente qualche piccola innovazione: è possibile scovare nelle varie stanze un computer che vi fornisce la mappa totale delle locazioni esplorabili del piano della stazione sul quale vi trovate, un altro computer invece accende le luci in determinate locazioni dove la visibilità è scarsa e abbattendo certi avversari è possibile incrementare il proprio arsenale. Il fatto è che dopo aver giocato un paio di partite capirete che queste cose sono di scarso rilievo ai fini del completamento della vostra missione e sembrano messe lì nel tentativo di mascherare l'effettiva pochezza di gioco. Quando infatti riuscirete a trovare la chiave per passare al livello successivo quello che vi premerà maggiormente sarà cercare la porta in cui infilarla e non una serie di gadget e cose simili. Se non altro, diamone atto, qualche piccola variante è presente, ma, a parer mio, **Deadalus** non ha uno spessore di gioco tale da farne un prodotto emblematico per la macchina sulla quale è stato sviluppato.

Bio Massa

GRAFICA 77
▲ Presentazione ottima, anche se di breve durata
▼ Grafica piuttosto scarna, con pochi nemici sparsi per le locazioni e scenari incredibilmente monotoni

SONORO 75
▼ Anche questo nella media con colonne sonore discrete, effetti di esplosioni et similia abbastanza deludenti

GIOCABILITÀ 80
▲ Buona risposta del mezzo ai vostri comandi e discreto numero di icone e gadget
▼ Pochi avversari e missioni troppo simili

LONGEVITÀ 79
▼ Il gioco si riduce alla ricerca in ogni singolo livello di una chiave per aprire il passaggio al livello inferiore. Dopo circa tre livelli la noia inizierà a regnare sovrana

GLOBALE 79
Da un macchina a 32-bit sembra lecito, se non altro, pretendere un minimo di varietà e interesse, qualità che di certo Dedalus non annovera

No tranquilli, non è la foto venuta male, è l'energia del vostro mezzo che se ne sta andando a ramengo...

GOT

SI RINGRAZIA
FUTURE GAMES
PER IL CD

I giapponesi sono persone veramente strane, e nessuno può negarlo. Questo fatto risulta evidente anche nei loro fumetti e nei videogiochi i cui protagonisti sono solitamente bizzarri personaggi con occhi giganteschi e fisici sproporzionati oppure giganteschi robot (in alcuni casi anche ridicoli dinosauri di gomma) che combattono per conquistare il mondo. In alcuni manga e anime (con questi termini si intendono rispettivamente i fumetti e le videocassette di cartoni giapponesi) sono presenti anche grandissime fortezze volanti che servono come basi per i vari eserciti; sono proprio questi i mezzi utilizzati in Gotha, nuovissimo prodotto per Saturn realizzato dalla Sega. Fondamentalmente il nostro compito è quello di guidare una di queste enormi fortezze volanti attraverso ogni livello, utilizzando le numerose armi di cui siamo dotati per distruggere tutti i mezzi a disposizione dei nemici. Occasionalmente la struttura di gioco subisce una leggera variazione dato che in alcuni livelli è necessario superare dei campi minati o attraversare una base nemica. Non aspettatevi comunque, comprando Gotha, di trovarvi di fronte a uno sparatutto ultra-frenetico. Infatti il gioco non è altro che un war game strategico (purtroppo interamente in giapponese); è una sorta di battaglia di astronavi divisa in turni in cui il giocatore e il computer possono muoversi e eseguire una serie di azioni (descritte nel box) per tentare di eliminare l'avversario. Per questo fatto Gotha risulta senza dubbio un titolo abbastanza particolare che probabilmente non piacerà a quella parte di possessori della nuova console di casa Sega che si aspetta dai primi prodotti giochi pieni d'azione...

La grafica di Gotha è veramente ottima

UNIVERSAL TRANSLATOR

Gotha è un gioco pienissimo di testo giapponese, ma grazie all'aiuto di Mega Console (e del nostro traduttore universale) ecco una rapidissima guida alle numerose opzioni presenti.

1. **MOVIMENTO** Quest'opzione indica il movimento del vostro mezzo.
2. **SPARARE** Se appare questa icona avete la possibilità di sparare a un bersaglio presente sullo schermo. Ogni astronave ha un diverso raggio di tiro e infligge una differente quantità di danni.
3. **PERDI UN TURNO** Abbastanza facile da capire, ora che lo abbiamo tradotto.
4. **ALLARME!** Traduzione: "Aaaargh!". Quest'icona indica che siete entrati nel raggio dei cannoni dei nemici e che quindi potete essere colpiti.
5. **FUOCO!** Una nave nemica è nel vostro raggio di tiro. Fuoco!
6. **LIVELLO DEI DANNI** Più diventa rosso, maggiore sono i vostri problemi.
7. **POTENZA DI FUOCO** Questa barra ha una funzione ignota dato che è uguale su tutte le navi e praticamente non cambia mai in tutta la partita.
8. **ARMATURA** Maggiore è la lunghezza di questa barra, migliore è la protezione che l'armatura fornisce alla vostra astronave.
9. **DISTANZA** Minore è la distanza da cui sparate, maggiori saranno i danni che infliggerete i nemici.

COMMENTO

Gotha non è affatto un titolo malvagio e, soprattutto dopo aver scoperto le numerose opzioni di gioco (andando purtroppo a tentativi, a meno che non conosciate il giapponese, oppure un giapponese), si possono veramente apprezzare le qualità del nuovo prodotto della Sega. La struttura di gioco è infatti abbastanza coinvolgente e, malgrado la carenza d'azione, **Gotha** si rivela indubbiamente divertente, molto longevo e ben realizzato dal punto di vista tecnico (se escludiamo le musiche e gli effetti, veramente insopportabili). Un titolo abbastanza insolito, che probabilmente deluderà le aspettative di chi sperava in un classico sparatutto, ma che merita comunque di essere preso in considerazione da tutte quelle persone che amano utilizzare anche la materia grigia nei videogiochi.

Shogun

Il testo in giapponese costringe purtroppo a giocare a tentativi le prime partite

La situazione della nostra astronave non è delle migliori...

COMMENTO

Spero che questa recensione possa aiutare chi ha già acquistato **Gotha**; è tutto in giapponese e per riuscire a giocare (a meno che non conosciate il linguaggio del Sol Levante) sono necessarie ore e ore di tentativi per riuscire a comprendere le funzioni delle varie opzioni. Una volta che si è capito tutto, però, risultano subito evidenti i numerosi pregi del gioco. Non lasciatevi ingannare dalle favolose immagini che vedete su queste pagine, **Gotha** non è uno sparatutto, ma semplicemente un war game nel quale è necessario utilizzare la materia grigia più che la forza. Bisogna infatti imparare i pregi e i difetti di ogni singola astronave e distruggere una grande astronave da veramente una grande soddisfazione. Notevole infine anche la longevità, **Gotha** non è certamente un titolo che finirete dopo una settimana dato che il numero di missioni è veramente notevole e il livello di difficoltà è mediamente alto. Insomma, un titolo particolare che merita comunque di essere preso in considerazione dai possessori della nuova console Sega.

End

GOTHA
イスマイリア戦役

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
STRATEGICO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 70
▲ Buoni effetti 3D e ottimo FMV; gli sfondi migliorano con il progredire del gioco

SONORO 51
▼ Le musiche e gli effetti sono veramente irritanti

GIOCABILITÀ 74
▼ Inizialmente non è molto facile...
▲ ...ma con un po' di abitudine si possono apprezzare tutte le qualità del gioco

LONGEVITÀ 78
▲ Il gioco è veramente molto vasto e discretamente difficile

GLOBALE 73
Un buon gioco strategico che ha come maggiore difetto la presenza del testo in lingua giapponese

SHINING FORCE CD

Ehi, ma che sta succedendo? Siamo forse giunti alla riscossa dei giochi di ruolo? Dapprima abbiamo goduto del grande successo di **Shining Force II**, seguito a breve distanza dal recente Soleil. In tempi ancor più recenti è stata la volta di **Story of Thor** e ora di quest'ennesima rivisitazione sul tema **Shining Force**. Sembra che la Sega abbia trovato una vera e propria miniera d'oro in un filone che, sino a poco tempo fa, pareva del tutto ignorato soprattutto nella nostra bella penisola. Ma con giochi del calibro di **Secret of Mana** et similia ecco spuntare all'orizzonte qualcosa che potrebbe rivoluzionare il futuro videoludico: il gioco di ruolo che, anche da noi, fa sempre più proseliti fra i maniaci di videogame. Se non altro i media potrebbero anche accorgersi che non in tutti i videogiochi è possibile disconnettere il cervello... Facezie a parte, la Sega tenta di bissare i suoi numerosi e recenti successi riprogrammando due dei suoi grandi classici per Game Gear, rispettivamente la prima e la seconda avventura legate all'epopea di **Shining Force** per la piccola console portatile. Non solo, ma le ha unite in un CD che offre ai suoi utenti capacità praticamente illimitate. Un buco nell'acqua come al solito? Sicuramente non per quel che riguarda lo strabiliante aspetto sonoro e neppure per ciò che concerne il successo di questo titolo in patria (di recente l'abbiamo visto svettare nelle classifiche dei titoli più venduti nel mandorlato paese del Sol Levante). Lo scenario si rifà come al solito alla conosciuta trama comune a tutti gli episodi di **Shining Force** con il classico team composto da sei eroi senza macchia e senza paura impegnati in una estenuante lotta per debellare le forze del male intenzionate a sottomettere il reame di turno. Quanto di più innovativo si possa desiderare da un Gioco di Ruolo...

Una battaglia è in pieno svolgimento

Ormai sono pieni di maranza anche i giochi di ruolo...

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Una volta che il personaggio di cui avete preso il controllo di è beccato la sua bella razione quotidiana di mazzuolate è tempo di ritornare al palazzo dove ascoltare preziosi consigli e riposare un pochino. La calma è la virtù dei forti, la saggezza quella degli avi e benché vi venga voglia come non mai di prendere a calci qualsiasi cosa vi capiti sotto tiro, presi dall'irrefrenabile desiderio di tornare a menar le mani, imparerete che il giusto riposo e la calma sono armi inappagabili. Giunti a questi punti iniziali avrete oltretutto la possibilità di visitare negozi, rifornirvi di viveri e oggetti utili al vostro sostentamento.

CHE LO SFORZO SIA CON VOI!

A tutti coloro che non hanno ancora avuto il piacere di dilettarsi nelle precedenti avventure legate a **Shining Force**, il sistema di gestione dei combattimenti potrebbe apparire alquanto inusuale. In realtà è quanto di più classico e arcaico si possa trovare in un gioco di ruolo. E' in pratica il classico schema di gestione ad icone utilizzato per gli RPG puri che differisce radicalmente dagli scontri diretti e non gestionali, che si sono visti soprattutto nell'arco dell'ultimo anno nelle più famose produzioni Action/RPG. Decisamente simile ad un altro classico quale **Fire Emblem** e sicuramente meno immediato anche dal punto di vista della comprensione. Tuttavia in questa versione le cose sono state semplificate non poco e i parametri sono stati notevolmente ridotti al fine di ottenere combattimenti a scansione più veloce senza soffermarsi a pensare ore ed ore e a cliccare trecento volte su una serie di finestre. Nemico e giocatore fruiscono di un turno per volta per compiere movimenti sulla griglia della mappa dello scontro o per ricercare ed attaccare un bersaglio. Naturalmente ognuno col proprio metodo e con le capacità e le peculiarità dell'armatura che si porta appresso.

COMMENTO

Non per fare il solito guastafeste, ma personalmente non vedo questo gran gioco nella presente versione di **Shining Force**. Tutto il clamore che ha suscitato non mi sembra legittimo e penso che tale potrebbe non apparire anche ai numerosi fanatici della serie che, come il sottoscritto, potrebbero sentir puzza di inganno in questa nuova versione. Le precedenti edizioni, infatti, avevano qualcosa nella trama che li rendeva tremendamente accattivanti. Tutto era più intricato, meno chiaro, più recondito: le situazioni cui venire a capo erano più fitte, gli enigmi più complessi. Questo è quello che mi convinceva maggiormente, cosa che pare non essere stata implementata sino in fondo nella presente versione. Di certo il salto di qualità dai titoli Game Gear c'è, ma questo era quantomeno scontato. Il fatto poi che la presente versione sia su CD non può che giovare al fattore sonoro che gode di temi musicali davvero eccellenti e di grande atmosfera, forse quanto di meglio si sia potuto sentire in ambito di giochi di ruolo. Graficamente il lavoro svolto è apprezzabile, ma, come già detto, quello che non convince sino in fondo è l'eccessiva linearità di gioco che si scosta largamente dall'originale. E' sicuramente accattivante da giocare, ma a mio parere è un'altra opportunità andata persa per un gioco su CD.

Char

Lascia l'ascia, brutto figlio di una...

COMMENTO

Diversamente da Char non sono mai stato un gran fanatico della serie di **Shining Force**, anche se convengo sul fatto che sia uno dei più rappresentativi ed interessanti giochi di ruolo per Megadrive. Posso quindi tranquillamente giudicare il presente prodotto sulla base di ciò che vedo e ciò che posso giocare. E sono sicuro che **Shining Force CD** non sia affatto malvagio, anzi credo che per molti versi sia un titolo decisamene accattivante per gli amanti del genere. Certo, il CD sul quale è contenuto è stato sfruttato appieno unicamente per ciò che concerne il sonoro, comunque direi che generalmente la realizzazione è buona. C'è da dire che, effettivamente, sotto il piano degli enigmi e delle situazioni, **SFCD** non è certo intricatissimo. I puristi dei GdR sicuramente lo troveranno troppo lineare e rimarranno quantomeno interdetti dal fatto che una marea di dialoghi ed un incessante susseguirsi di combattimenti rendano praticamente impossibile addentrarsi all'interno degli enigmi. Enigmi che, d'altra parte sono tutt'altro che irresistibili. Direi che, tuttavia, questo tipo di impostazione, unita al linguaggio utilizzato, ne fanno un prodotto largamente giocabile e di facile comprensione, anche per chi non mastica quotidianamente giochi di ruolo. L'intelligenza artificiale di alcuni avversari è davvero incredibile e la longevità è quantomeno strabiliante. In definitiva, se volete cimentarvi nella più lineare delle avventure di **Shining Force** e non vedete l'ora di togliere la polvere dal vostro Mega CD avete trovato quello che fa per voi.

Fabio

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
GIOCO DI RUOLO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85
▲ Decisamente buona. Fortunatamente riprogrammata nella sua totalità rispetto ai due episodi originali per Game Gear
▼ Gli schemi delle mappe sono troppo scarni

SONORO 91
▲ Semplicemente eccellente! Tutta la qualità offerta da un CD in fantastiche colonne sonore di grande atmosfera

GIOCABILITÀ 85
▲ Trama di gioco davvero accattivante
▼ Combattimenti di media qualità, nonché una serie piuttosto limitata di oggetti e gadget da trovare e utilizzare

LONGEVITÀ 86
▲ Originale, radicale, epocale. Due diverse avventure racchiuse in un CD con la qualità che solo **Shining Force** può offrire: provare per credere

GLOBALE 84
Più lineare nello svolgimento rispetto ai precedenti titoli di **Shining Force**, ma sicuramente un gioco da tenere fortemente in considerazione

STRIKER

Immaginate una simulazione di calcio in cui tutti i giocatori hanno la possibilità di avere il pallone sempre attaccato al piede senza nessun problema di controllo, in cui i portieri riescono a parare tiri incredibili anche quando si trovano al lato opposto della porta e la palla sembra già in rete e in cui, qualunque sia lo schema che selezionate, i giocatori eseguano sempre le stesse azioni e movimenti. Bene, ora non dovete più immaginarvi una simile schifezza, dato che alla Sega hanno ben pensato di rendere realtà tutti gli incubi che popolano i sogni degli amanti del calcio inserendo le caratteristiche sopracitate nel loro ultimo prodotto realizzato in collaborazione con la Rage Software, ovvero **Striker**. Uscito originariamente alcuni anni fa su computer (e poi convertito su Super Nes) **Striker** era caratterizzato da una visuale abbastanza innovativa (alla **Formation Soccer**) e da un discreta giocabilità, particolare questo che è andato misteriosamente perso in questa versione per Megadrive, ma andiamo con ordine e esaminiamo quel poco che questo titolo ci può offrire. Appena accesa la console si nota subito la presenza di un numero impressionante di opzioni. Da questo punto di vista **Striker** può essere probabilmente considerato, tra quelli attualmente in circolazione, il titolo calcistico più versatile. Oltre alla possibilità di selezionare i team tra quelli di diversi campionati mondiali, è infatti possibile creare la propria squadra ex-novo, cambiare le condizioni climatiche in cui si svolgono gli incontri, variare il controllo della palla e l'arbitro (ce ne sono di diversi tipi, da quelli più fiscali a quelli che non fischiano praticamente nulla). E se tutto questo non bastasse è inoltre possibile giocare la partita utilizzando una delle quattro diverse visuali disponibili che sono una simile a quella della versione SNES, una laterale, una dall'alto oppure una che è un misto tra le prime due. Peccato solo che qualunque sia la visuale che si utilizza non migliori la scarsissima

Quando viene segnato un goal una piccola finestra mostra l'esultanza dei giocatori

Il sistema di controllo per battere i calci d'angolo e le rimesse laterali è quello classico di Striker

COMMENTO

Mamma mia, che schifo! **Striker** è senza dubbio il peggior titolo che mi sia capitato di provare in questi ultimi mesi e più in generale uno dei peggiori giochi di calcio che abbia mai visto. La realizzazione tecnica è orrida sia nella grafica che nel sonoro (sprite e animazioni scadenti e musiche per nulla adatte a un gioco di calcio), la giocabilità è praticamente inesistente, principalmente a causa di un sistema di controllo tutt'altro che impeccabile e la longevità è nulla visto che è umanamente impossibile giocarci per più di 20 minuti senza impazzire totalmente. Gli unici aspetti dignitosi sono le numerosissime opzioni che permettono di cambiare praticamente ogni parametro e l'idea (sottolineo l'idea, non la realizzazione finale) di poter scegliere la visuale con cui giocare tra le quattro disponibili. Insomma, un gioco deludente da evitare assolutamente.

Shogun

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
SPORTIVO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1-2

Durante i calci di rigore la visuale cambia e l'azione viene vista dalle spalle del giocatore che tira

Questa è una delle quattro visuali presenti; peccato che qualunque sia quella selezionata, la giocabilità rimanga ugualmente infima

CALCIO, CALCIONE... CALCETTO!

Se vi stancate di giocare a calcio nel normale campo a 11 con **Striker** è possibile giocare anche nel mitico calcio a sei (meglio noto come calcetto). Anche se le regole del calcetto sono praticamente identiche a quelle del calcio normale sono presenti numerose differenze strutturali. Innanzitutto le porte sono di dimensioni minori (larghe circa la metà di quelle normali) e, visto che si gioca con le sponde (ovvero con i muretti che circondano tutto il campo) non esistono né rimesse laterali, né i calci d'angolo. Inoltre se viene commesso un fallo, l'autore viene spedito fuori dal campo e sostituito con uno dei suoi compagni.

COMMENTO

Signori e signore, ecco a voi il peggior gioco di calcio mai realizzato per Megadrive. In un periodo dove le simulazioni di calcio sono sempre più complesse e complete non riesco a capire come la Sega abbia potuto produrre un gioco del genere. Tutti i difetti che è possibile inserire in un gioco di calcio sono presenti in **Striker**: controlli scadenti, palla che resta attaccata al piede e sprite realizzati malamente che si muovono ancora peggio. Da non dimenticare poi il sonoro veramente squallido, la patetica schermata dei rigori e i portieri animati in maniera orrida. Se proprio devo trovargli un pregio posso dire che ci sono veramente molte opzioni; si possono selezionare gli arbitri, giocare a calcetto variare le visuali... Insomma, è possibile cambiare ogni aspetto della simulazione prima di giocare; peccato solo che la Sega e la Rage non abbiano anche inserito un'opzione che permetta di inserire un minimo di giocabilità.

End

GRAFICA 42

▲ Le schermate statiche sono realizzate discretamente...
▼ ...tutto il resto invece è veramente penoso

SONORO 32

▼ Le musiche sono incredibilmente inadatte al gioco e anche gli effetti si attestano sullo stesso (squallido) livello

GIOCABILITÀ 41

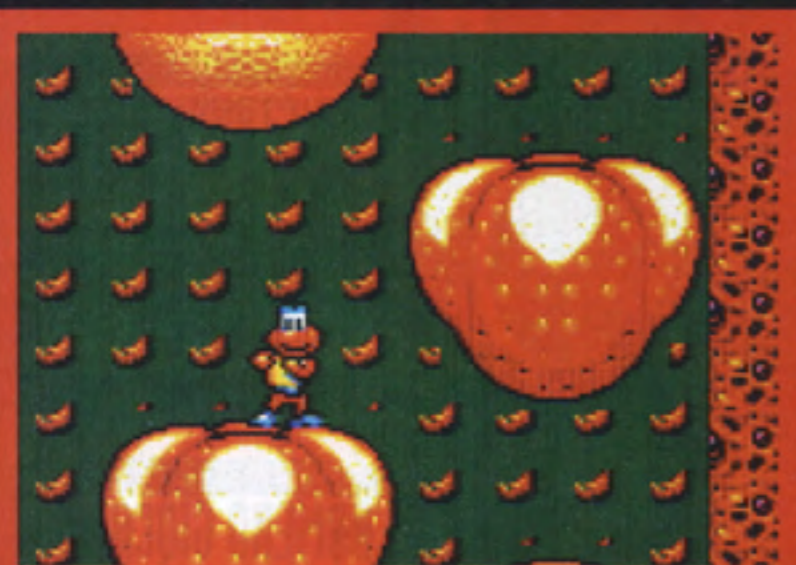
▲ Facile da giocare
▼ Il controllo del giocatore è limitatissimo; **International Soccer** per C64 è molto più divertente

LONGEVITÀ 20

▼ Ma mi faccia il piacere...

GLOBALE 27

Senza dubbio il peggior gioco di calcio mai prodotto per Megadrive

Sono molti i videogiochi che hanno come protagonista un animale: oltre a porcospini, volpi, elefanti e scoiattoli un discreto numero di titoli ha avuto come protagonisti dei pesci. I due pesci che hanno ottenuto maggior fama e successo nell'universo videoludico sono senza dubbio il delfino **Ecco** e **James Pond**. Proprio quest'ultimo, al quale sono stati dedicati finora tre titoli, approda ora sul portatile di casa Sega con questa conversione dell'episodio più recente, intitolato **Operation Starfish**. Ancora una volta Pond dovrà vedersela con il suo famoso arcinemico, il dottor Maybe, che questa volta ha però deciso di spostare le sue mira verso la luna e di distruggerla contaminandola con sostanze letali per tutti gli esseri viventi. Ovviamente Pond non può permettere che tutto questo accada (soprattutto perché la luna è fatta di gustosissimo formaggio, lo so che è demenziale, ma purtroppo la trama è questa) e si è quindi subito imbarcato su un razzo ed è partito verso la luna. Il gioco, come facilmente prevedibile, è un platform game che segue la struttura del secondo episodio ed è composto da ben 60 livelli ognuno dei quali è accessibile attraverso una mappa in stile **Super Mario World**. L'avventura di Pond inizia dal punto di atterraggio del missile e da questa zona il nostro pesciazzo deve riuscire ad arrivare fino alla base del malefico Maybe attraversando una serie di zone veramente particolari e assurde (per esempio, mitico il Dessert Desert). Ogni livello è popolato da una grande quantità e varietà di nemici e di ostacoli, ma il compito principale di Pond rimane sempre lo stesso ovvero trovare e disattivare tutti i mini-reattori nucleari che si trovano alla fine di ogni stage. Sono inoltre presenti, nella migliore tradizione dei platform, tutta una serie di oggetti da raccogliere e utilizzare (descritti nel box), di nemici da eliminare e di piattaforme da superare.

Ecco in tutto il suo splendore il dottor Maybe, l'acerrimo nemico di James Pond

Il mio nome è Pond... James Pond!

UN PESCE DI NOME POND

In questa nuova avventura James Pond ha abbandonato la pesante armatura che indossava nel gioco precedente (intitolato **Codename Robocod**) ed è quindi in grado di utilizzare al meglio le sue notevoli capacità fisiche. Come molti altri eroi dei videogiochi Pond è in grado di correre e saltare, ma anche di raccogliere oggetti e di sconfiggere tutte le leggi di gravità correndo e camminando sul soffitto. Per quanto riguarda le capacità offensive possiamo dire che il nostro eroe è dotato della classica arma dei protagonisti dei platform game (ovvero della sederata in testa al nemico) oltre ad avere la possibilità di lanciare gli oggetti appena raccolti. Da sottolineare infine che alcune delle icone che possono essere raccolte forniscono oggetti (come l'ombrello, per esempio) che si rivelano utili e indispensabili per superare alcune sezioni.

Per superare alcune sezioni di gioco Pond può anche camminare sulle pareti

S POND3
RATION
RFISH

Un funghetto lalala... Due funghetti lalala...

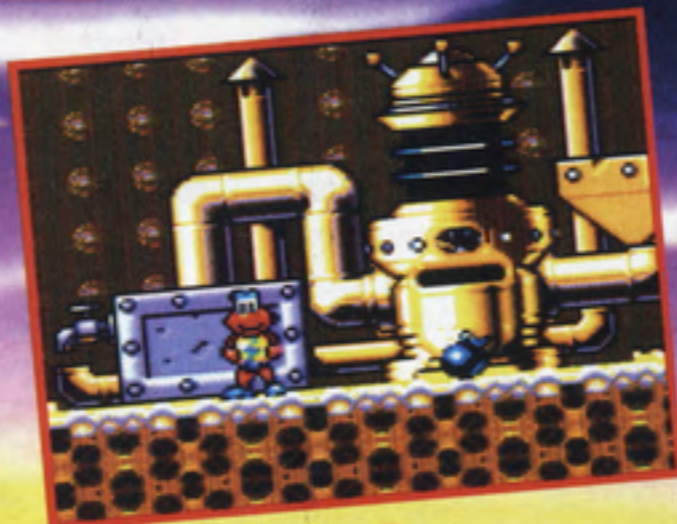
CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
PIATTAFORME

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

La mappa di gioco ricorda in maniera molto evidente quella di Super Mario World

COMMENTO

La terza avventura di **James Pond** su Megadrive è senza dubbio la migliore e, fortunatamente, in questa conversione per Game Gear non è andato perso nessuno degli aspetti che caratterizzavano la versione per il 16 bit di casa Sega. La realizzazione tecnica, soprattutto nella grafica, è veramente ottima, la struttura di gioco classica, ma comunque divertente, garantisce una buona giocabilità e i 60 livelli offrono certamente una notevole sfida e longevità. Purtroppo però **Operation Starfish** un difetto ce l'ha, e sinceramente è anche discretamente importante. Quando l'azione è molto veloce infatti, lo schermo "tremola" fastidiosamente e in alcuni casi risulta abbastanza difficile vedere i nemici oppure capire dove si trovano alcune piattaforme. Malgrado questo la nuova avventura di Pond merita di essere acquistata e si rivela senza dubbio uno dei migliori cinque platform disponibili per Game Gear.

End

COMMENTO

Senza dubbio ci troviamo di fronte a una conversione veramente ottima che è riuscita a mantenere intatti tutte le principali caratteristiche presenti nell'originale a 16 bit. L'aspetto migliore della nuova avventura di Pond è la grafica che, sia negli sfondi che negli sprite, risulta ottimamente definita e dettagliata. Buono anche il sonoro, così come sono di discreto livello sia la giocabilità che la longevità garantita dalla presenza di ben 60 livelli. L'unico difetto (purtroppo fastidioso) è quello già evidenziato che può portare a perdite di vite praticamente incomprensibili. Se escludiamo questo fatto non si può comunque non sottolineare l'ottimo lavoro dei programmatori della US Gold che sono riusciti a realizzare uno dei migliori platform game disponibili per Game Gear.

Shogun

GRAFICA 82

▲ Quasi tutti i particolari della versione a 16 bit sono stati inseriti
▼ Lo schermo "traballa" quando Pond si muove a grande velocità

SONORO 76

▲ Buona la musica e adeguati gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 80

▲ Il sistema di controllo è preciso e risponde perfettamente ai comandi
▼ Il sopracitato traballamento non permette di vedere alcuni nemici

LONGEVITÀ 87

▲ Sessanta ampi livelli veramente difficili, ma mai frustranti

GLOBALE 82

Migliore della versione Megadrive! Un gioco divertentissimo che ha come solo difetto un piccolo "tremolio" dello schermo

NHL HOCKEY

Ormai la stagione agonistica dell'hockey su ghiaccio volge al termine: in Italia lo scudetto se l'è aggiudicato, come da pronostico, il Bolzano, mentre in America il campionato NHL si avvia verso i play-off (e noi speriamo solo che non vincano i Penguins). Come se questo non bastasse, fra non molto ci saranno pure i Campionati Europei in Svezia. Quale momento migliore quindi per lanciare l'ultima versione della simulazione-capolavoro della Electronic Arts che ha ottenuto tanti successi negli altri formati in cui è precedentemente uscita? Stavolta non si tratta di una versione di aggiornamento, ma di una prima assoluta di questo titolo sul portatile di casa Sega. Saranno riusciti quelli della EA a mantenere intatte sul Game Gear velocità e immediatezza d'azione? Scopriamolo insieme... Le squadre inserite sono quelle originali del famoso campionato nordamericano, che comprende squadre statunitensi e canadesi, con le quali potrete cimentarvi sia in singoli match amichevoli, sia in serie di playoff fino a disputare un intero campionato. Come in tutti i giochi della EA, **NHL Hockey** è pieno zeppo di opzioni e anche se questa versione ne contiene meno di altre, ce n'è comunque per tutti i gusti. Potrete infatti vedere tutti i giocatori più importanti di ogni squadra con le proprie caratteristiche, statistiche importantissime per tenere sotto controllo i campionati e, prima di ogni partita, la situazione di salute del vostro team. Lo spettacolo può cominciare!

COMMENTO

Non sono mai stato un grande patito di hockey ma, vista l'invasione dei fan di questo sport in redazione, ho cominciato ad interessarmene e devo dire che **NHL** è l'ideale sia per chi conosce bene questo sport, sia per chi vi si avvicina per la prima volta. I programmatori sono riusciti a mantenere praticamente invariata la giocabilità della versione a 16 bit e anche la grafica, pur coi dovuti limiti, è stata ottimamente convertita. In definitiva un titolo molto divertente che i patiti di sport su Game Gear non possono farsi assolutamente scappare e la miglior conversione in assoluto di questo sport in versione portatile.

Paolo

Devils, cucù, il pelato è rossoblu...

Ecco la mangusta di Toronto che avanza col disco...

Vado nell'angolino, passo in mezzo e... Goal! Simon 4 - Puck 1...

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

Se siete dei pazzi fanatici come il sottoscritto (che alla fine del campionato hockeystico inizia a sentirsi depresso e a contare i giorni che mancano alla nuova stagione), potrete trovare un buon palliativo per le vostre pene nell'ennesima conversione dello stupendo gioco proposto dai ragazzi della EA (di cui ho un santino a casa a cui accendo ogni sera una candela). La grafica è compatta e pulita, essenziale viste le ridotte dimensioni dello schermo, e la giocabilità è ottima. La solita massiccia dose di opzioni piacerà sicuramente agli amanti degli sport americani che sguazzano nelle statistiche ma, nonostante tutto, il massimo del divertimento lo si raggiunge ancora con le sane sfide testa-a-testa in link, una vera chicca per i possessori di Game Gear patiti di giochi sportivi. L'ideale per i fans dell'hockey, ma non solo per loro.

Puck

LA CINICA LOTTERIA DEI RIGORI

Anche se qui non ci sono rigoristi del calibro di Baresi e Baggio, le partite di hockey possono finire ai rigori. Se infatti i tempi regolamentari e i supplementari (giocati col sistema della "sudden death" o morte improvvisa) finiscono in parità, saranno i tiri di rigore a decidere l'esito dell'incontro. Nell'hockey però tutto è diverso rispetto al calcio: il giocatore incaricato parte col disco a centrocampo e, portandolo sempre avanti, deve arrivare davanti al portiere e tirare.

TI APRO IN DUE COME UNA COZZA

Certo, cimentarsi in estenuanti campionati contro le squadre computerizzate è divertente, ma nulla può eguagliare il divertimento di un amichevole fra amici, anche se generalmente di "amichevole" ha ben poco perché si finisce sempre col massacrarsi a vicenda in campo. L'azione comunque è veloce e coinvolgente e se proprio non volete scannarvi fra di voi potete pure giocare insieme contro il computer, naturalmente tramite link.

GRAFICA 88

▲ Sprite ottimamente realizzati
▼ Si nota qualche rallentamento di troppo quando ci sono troppi giocatori sullo schermo

SONORO 68

▼ Niente di particolarmente esaltante. Durante le partite purtroppo c'è il solito odioso organetto americano...

GIOCABILITÀ 85

▲ Veloce, rapido e immediato. Rimarrete appiccicati al GG fin dalla prima partita, soprattutto se avete un amico con cui cimentarvi in epiche sfide

LONGEVITÀ 84

▲ Molte squadre e tipi di tornei fra cui scegliere: anche se vi doveste stufare vi rimarrebbe sempre l'opzione per due giocatori

GLOBALE 86

Una ottima simulazione di hockey per Game Gear: d'altronde **NHL** della EA è ormai sinonimo di qualità su qualsiasi formato venga convertito

WALL $TREET

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **WonderBoy In Monster World** (£ 40.000), **The Revenge Of Shinobi** (£ 35.000), **F1 Circus** (£ 50.000), **Mortal Kombat** (£ 45.000) e **Mortal Kombat II** (£ 55.000).
Posso anche scambiare i giochi sopracitati con: **Micro Machines 2, Mega Bomberman, Earthworm Jim** o **Puyo Puyo II**.
- **MARCO TERLIZZI**, Piazza S. Lorenzo 11, 88100 Benevento; Tel. 0824/28542

CERCO i numeri 1 e 2 di **Mega Console** a buon prezzo.
- **MARCO DE MAIO**, Via Fontana II, 83026 Banzano Montoro Sup. (AV); Tel. 0825/597407 (dalle 14 in poi)

SCAMBIO/VENDO per Megadrive cartucce di tutti i generi tra cui: **Ninja Turtles, Wiz 'N' Liz, Galaxy Force II, Super Hang-On, Super Kick Off, Arnold Palmer Tournament Golf, The Legend Of Galahad, Krusty's Super Fun House, Combat Cars, Davis Cup Tennis** e molti altri, tutti completi di custodia e libretto. Sono disposto a scambiare con giochi di sport e d'azione tipo **Rambo 3, Pele Soccer, Virtua Racing, NBA Jam, Splatter House II** e altri.
- **MANOLO DEROS**, Via Madonna delle Grazie 4, 70020 Cassano Murge (BA); Tel. 080/775270

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Micro Machines 2** (£ 80.000), **F1 Domark** (£ 40.000), **Toki** (£ 30.000). Inoltre vendo/scambio giochi per Mega-CD: **Sonic CD** (£ 40.000), **Ecco The Dolphin** (£ 40.000), **Sega Classics** (£ 40.000).
- **DINO SACCO**, Via Idria 47, 96015 Francofonte (SR); Tel. 095/7842349 (dalle 13.00 alle 16.00)

VENDO giochi per Megadrive nuovi, mai usati: **Rise Of The Robots** (£ 100.000), **Kid Chameleon** (£ 80.000), **Eternal Champions** (£ 95.000), **F1 Domark** (£ 100.000); prezzi trattabili.
- **SIMONE PASINI**, Via F.lli Gorlini 9, 20151 Milano; Tel. 02/4525121 (dopo le 19.00)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Boogerman** (£ 50.000), **Mortal Kombat** + 1 joypad a 6 tasti della Sega (£ 80.000); vendo i due anche separatamente. Inoltre vendo insieme **NBA Jam, Robocop vs Terminator** e **FIFA International Soccer** a £ 130.000 e in più, in regalo, due joypad a tre tasti originali della Sega e il **Master System Converter**. Vendo il tutto anche separato.
- **SIMONE**; Tel. 081/5866026 (dalle 9.00 alle 23.30)

VENDO per Megadrive i giochi **X-Men, Double Dragon 3, Micro Machines, Taz Mania** a £ 40.000 ciascuno o scambio il tutto per solo due dei seguenti giochi: **Jungle Strike, Gunstar Heroes, Mortal Kombat II, Sonic 3**. Annuncio valido solo per Napoli e provincia.
- **GIUSEPPE**; Tel. 081/5283876 (dalle 13.30 alle 15.00)

VENDO Megadrive + Mega-CD (europei) + due adattatori universali (**Mega Key** e **CD Plus**) + quattro pad (di cui due a 6 tasti) + 1 joystick + trenta giochi su cartuccia + dodici giochi su CD a £ 1.700.000. Tutta la merce è originale e ancora dotata di imballo proprio. vendo anche separatamente o scambio con un 3DO + giochi o una Playstation. Inoltre vendo e scambio giochi ed accessori per GB, GG, MD e MCD.
- **MASSIMILIANO SABATO**, Viale dei Romani 1, 84135 Salerno.

VENDO console **Megadrive** + 2 joypad a 6 pulsanti con turbo + **Mortal Kombat II** + **Sonic** + **Turtles: The Hyperstone Heist** + **Phantasy Star II**. Tutto in blocco a £ 365.000 trattabili.
- **STEFANO**; Tel. 02/8131160

SCAMBIO le cartucce per Megadrive **Micro Machines 2, Puggsy, Another World, Alisia Dragoon** per **Sonic 3 + Sonic & Knuckles**. Tutto europeo e in ottime condizioni. Annuncio valido solo per Bergamo e dintorni per eventuale incontro.
- **FABIO RIGAMOTTI**, Via Curnasco 25, Curno (BG); Tel. 035/460202 (ore pasti)

COMPRO cartuccia per Megadrive **Jungle Strike** e **Mario Andretti Racing**, solo se con istruzioni in italiano, oppure acquisto fotocopie delle istruzioni delle suddette.
- **ANTONIO DETTIN**, Via Fleming 10, 36015 Schio (VI); Tel. 0445/526398 (dalle 18.00 alle 19.00)

COMPRO per Mega-CD titoli vecchi e recenti a prezzo accettabile; cerco anche CDX (convertitore) europeo. Inoltre vendo giochi per Master System a prezzi bassi. Massima serietà.
- **CHRISTIAN NERI**, Via Coronata 10-9, 16152 Genova; Tel. 010/6519141 (ore pasti) oppure 010/625335 (pomeriggio)

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **Sonic 1** a £ 25.000, **Sonic 2** a £ 30.000, **Golden Axe 2** a £ 30.000, **Streets Of Rage 2** a £ 40.000, **Mortal Kombat II** a £ 45.000, **FIFA Soccer** a £ 45.000. Posso scambiare con **Flashback** o **Last Battle**.
- **STEFANO SANNA**, Via delle Ruote 16, 50129 Firenze; Tel. 055/482588

VENDO per Megadrive i giochi **Grand Slam Tennis, European Club Soccer, Team USA Basketball, Bulls vs Blazers, International Rugby** a £ 55.000 l'uno + spese postali.

Inoltre per Sega Master System i giochi **American Pro Football, American Baseball, H. C. (Boxe)** a £ 30.000 + spese postali.
- **GIULIANO RIVA**, Via Lecco 55, 22043 Galbiate (LC); Tel. 0341/540620 (dopo le 18.00)

VENDO Sega-CD, in perfette condizioni e imballo originale, con 12 giochi tra cui **Lunar, Silpheed, Tom Cat Alley, Dracula Unleashed, Thunderhawk** e altri, a £ 600.000. I giochi sono acquistabili anche separatamente.
- **ANTONIO JODICE**, Via Cinque Giornate 20, 50129 Firenze; Tel. 055/475321 (ore ufficio)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Golden Axe, Moonwalker, Space Harrier**, singolarmente a £ 35.000 l'uno oppure in blocco a £ 100.000. Tutto in ottimo stato.
- **ROCCO MARTUFI**, Via Rotabile San Francesco 67, 03012 Anagni (FR); Tel. 0775/769762

VENDO cartuccia **Metal Head** per Sega 32X a £ 115.000, **General Chaos** per Megadrive a £ 30.000 e joystick **Fighter 1** a sei tasti con turbo a £ 40.000.
- **UGO LAI**, Via Padova 276, Milano; Tel. 02/26208657 (ore serali)

VENDO/SCAMBIO molte cartucce per Megadrive tra cui **Super Street Fighter 2, Zero Tolerance, Castlevania, Contra Hard Corps, Sparkster, Shining Force 2**.
- **ALBERTO GODI**, Via dei Prati 2, 28021 Borgomanero (NO); Tel. 0322/841141

CERCO RPG per Megadrive con istruzioni in italiano, **YS III** e **D&D Warrior Of The Eternal Sun** per Megadrive con istruzioni in italiano.
- **GAETANO MUNGO**, Corso C. Colombo 4-13, 17100 Savona; Tel. 019/820359 (dalle 13.00 alle 14.00, giorni feriali, escluso la domenica)

NESSUNO HA UN COLECO DA VENDERE???

ATTENZIONE!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. Sia chiaro.

VIEWPOINTS

OVVERO L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

GIOCO	CHAR	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
BC RACERS (32X)	8	9	8	8	9	9	8,5
DAYTONA USA (SS)	9	9	9	9	9	9	9
DEADALUS (SS)	8	7	9	8	7	8	7,8
ETERNAL CHAMPIONS (MCD)	9	8	9	8	8	8	8,4
GOTHA (SS)	7	6	7	7	7	7	6,8
JAMES POND 3 (GG)	8	8	8	8	8	7	7,8
MR NUTZ 2	8	9	9	8	9	8	8,5
NHL HOCKEY (GG)	9	9	9	9	9	9	9
PEBBLE BEACH GOLF (SS)	8	9	8	8	8	9	8,4
SHINING FORCE CD (MCD)	9	8	7	8	8	8	8
STARGATE	7	8	7	7	8	7	7,4
STREET RACER	9	8	9	9	9	9	8,8
STRIKER	2	1	1	2	3	1	1,6
X-MEN 2	8	9	8	8	8	8	8,2

MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! · 9 - Totale!! · 8 - Radicale! · 7 - Cenobitico · 6 - Regolare
5 - Aspidico · 4 - Pesante... · 3 - Pericoloso... · 2 - Letale! · 1 - Marcio!!!

PITFALL™ THE MAYAN ADVENTURE

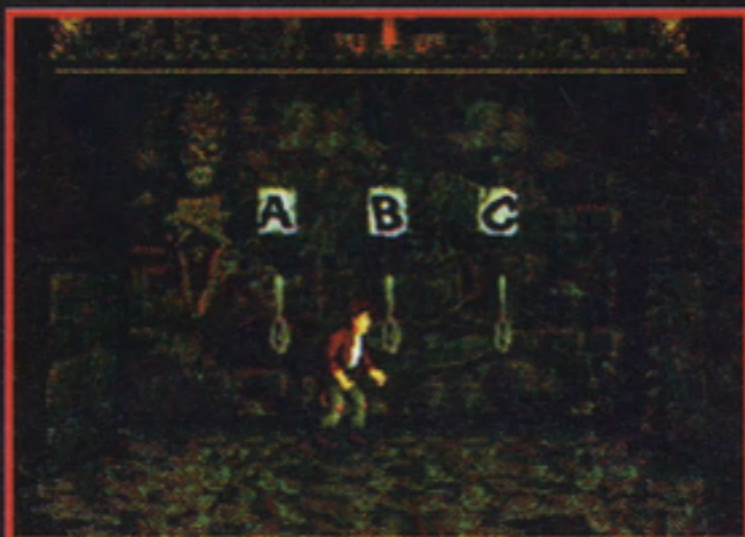
LA GUIDA DEFINITIVA

Vi siete inoltrati nella giungla dei Maya e non sapete come uscirne vittoriosi (e soprattutto, con papà Pitfall sotto braccio)? Niente paura, leggete le righe che seguono e riuscirete a fare questo e altro! Prima di cominciare, però, assicuratevi di avere con voi la frusta o saranno mazzate equatoriali...

LA CRIPTA SEGRETA DI LOLTUN

Come ai bei tempi del Simon (come sarebbe "ai bei tempi", gufo maledetto... NdSimon), quel giochino elettronico che si presentava come uno spesso disco di plastica con quattro spicchi di vario colore sulla superficie, dovete ripetere la sequenza di pressioni indicata per avere in premio una vita extra. Le indicazioni che portano a queste cripte sono reperibili in tutti i livelli.

LA GIUNGLA DI CEIBA

Nella prima tappa del suo viaggio nelle profondità della giungla dei Maya, Harry Jr

attraversa la foresta pluviale. Più che propinarvi qualcosa di estremamente letale con cui fare i conti, questo livello vi dà l'occasione di mettere alla prova le vostre neo-acquisite capacità acrobatiche come pure il vostro arsenale. Prima di avventurarvi fra le parti alte degli alberi, è meglio che impariate a gestire bene il sistema di controllo sul personaggio.

LET'S JUMP!

Vedete quegli oggetti che penzolano in maniera provocante dal fogliame e dagli alberi? Come sarebbe a dire che non riuscite a raggiungerli? Un semplice salto, un colpo di frusta e vedrete detti oggetti piombare al suolo. Quasi quasi è più facile a farsi che a dirsi!

LE CASCATE DI XIBALBA

Le impetuose cascate di Xibalba non hanno pietà per quegli esploratori che compiono qualche passo falso. Non correte troppi rischi quando cercate di scoprire sentieri nascosti, e state attenti a non farvi colpire da quelle dannate zanzare giganti; queste bestiacce non si arrendono facilmente, quindi troncate sul nascere le loro avance.

DELLA GOMMA PER HARRY

Originarie della terra dei Maya, le liane elastiche sono proprio quel che ci vuole per esplorare a fondo il lato destro dell'area. Ma altrettanto proficuo è perlustrare l'area a piedi, specialmente nel punto al di sopra della prima liana, dove giace una vita extra pronta per essere raccolta.

TELETRASPORTO

Forze misteriose sono all'opera nel regno dei Maya. Nei secoli passati, quest'antica civiltà ha installato numerosi passaggi interdimensionali per eludere facilmente qualsiasi pericolo. Alcuni di essi, fortunatamente, contengono una dose di energia sufficiente a trasportare Harry; quello situato fra le cascate, in particolare, è in grado di dargli uno strappo fino all'altra estremità del livello. Una volta lì, troverete un tronco cavo con una fune all'interno. Arrampicatevi sulla fune fino a raggiungere la cima, dove troverete due liane elastiche; prendete la liana di destra e raggiungerete un ponte dall'aspetto decisamente malsicuro dove potrete raccogliere un peperoncino che vi permetterà di saltare più in alto del solito per raccogliere una vita extra.

LE MINIERE DI TAZAMUL

Questo livello, che è il più grande in assoluto, può essere completato rapidamente grazie ai due carrelli da miniera, ma a nostro parere, un esploratore degno di rispetto dovrebbe farne a meno e cercare vettovaglie e power up a piedi.

PROPRIO COME AL SUPERMERCATO!

Potrete incamerare un bonus sostanzioso non appena partiti, spingendo il carrello verso destra. Una volta sospinto lo stesso carrello oltre l'impalcatura, usatelo come piattaforma per saltare verso l'alto e a sinistra. Nella stanza segreta che scoprirete, c'è un boomerang pronto ad essere raccolto. Ora spingete il carrello ancora più a destra per saltare sulla fune che penzola sopra il precipizio.

UNA FUNE PER LA VITA

Scrutando "dietro le quinte", Harry troverà funi nascoste che lo condurranno a bonus apparentemente irraggiungibili. Troverete una vita extra arrampicandovi sulla fune che Harry incontrerà dopo aver superato il primo massiccio assalto da parte dei pipistrelli. Giunti in cima, saltate verso destra e percorrete la piattaforma che termina affacciandosi sulla porta ricoperta di ragnatele.

NON FIONDATEVI SUI BARILI, PRENDETELI A FIONDATE!

Avrete probabilmente scoperto, con vostro grande dispiacere, che frantumando i barili, questi esplodono, provocando in Harry una sensibile diminuzione della sua energia vitale. Il bello è che alcuni di questi barili, una volta distrutti, svelano un passaggio dimensionale che può condurre a una delle cripte segrete di Loltun. Che fare, dunque? Semplice: mantenetevi a una distanza di sicurezza e sparate al barile usando la fionda. Non ci vuole uno scienziato per capirlo!

LA RAGNATELA SULLA PORTA

E' ovvio che la porta ricoperta di ragnatele sia un vicolo cieco. Potete provare a passarci attraverso quanto volete, ma è inutile; l'unico modo per rimuovere la fastidiosa ragnatela è

prenderla a colpi di fionda; ci vuole non poco tempo, ma alla fine la maledetta si dissolverà.

I CARRELLI PORTA-IELLA

Prima ancora di incontrare l'orgia di carrelli alla fine del livello, c'è da azionare un interruttore per aprire la botola. Detto congegno è situato più avanti, sul lato sinistro dell'area av-

volta nell'oscurità. Fatto ciò, preparatevi ad affrontare una delle sezioni più difficili del gioco: i carrelli impazziti. Saper coordinare i tempi d'azione è fondamentale, ma ancora più necessario è saltare in continuazione per evitare una collisione frontale. Al termine del livello, saltate sulla piattaforma, quindi dirigetevi alla porta e attraversatela.

LA CITTA' PERDUTA DI COPAN

Essendo in sostanza un intrico di piattaforme, porte serrate e cunicoli angusti, la Città Perduta dovrebbe essere attra-

versata con passo deciso e costante. Occhio ai continui assalti da parte degli scheletri e ricordatevi che costoro sono vulnerabili solo quando vengono ridotti a semplici teschi.

PER GENTILE CONCESSIONE DI ALADINO

Eccovi giunti al vostro primo incontro con i tappetini elastici montati sulle pareti; ricordatevi sempre che potete rimbalzarci sopra finché volete, ma vagliate sempre tutte le possibilità prima di lasciare che vi proiettino verso grandi altezze, dato che altrettanto grande, e quindi pericolosa, è la distanza che vi separa dal suolo.

STRISCIA CHE CI PASSI

Tenendo premuto verso il basso il joypad insieme al tasto B, Harry può mettersi carponi e strisciare attraverso piccoli cunicoli. Sulla parte più alta del livello, prima di proseguire verso destra, ispezionate il buco nella muratura e troverete un cuoricino e qualche pietra preziosa.

B*TICINO, SUPPONGO...

Per la prima volta nel corso del gioco, Harry affronta le porte serrate, che possono essere aperte solamente agendo su un interruttore; per individuarlo, cercate strani grumi rocciosi o protuberanze sulle pareti. Per azionare l'interruttore, dategli una spinta o colpitelo con la vostra fionda.

ACULEI A VOLONTA'

A questo punto avrete sicuramente raggiunto il limite delle vostre forze. A prima vista si direbbe che non si possa proseguire, ma se vi arrampicate sulla fune ed evitate gli aculei, troverete un interruttore: premetelo e preparatevi a incontrare i terribili giaguari di pietra.

UNO SCONTRO BESTIALE

Sconfiggere i due giaguari di pietra di Zakelua non è un'impresa facile, richiederà perseveranza e tempismo. Quando affrontate il primo giaguaro, usate il vostro boomerang per infliggergli gravi ferite, e usate le pietre da lancio quando il secondo si sveglia. Lo scontro con entrambe le belve rocciose può essere superato semplicemente schivandole mediante il salto mentre vi si lanciano addosso. Alla fine uno dei giaguari farà una pausa e da questo punto, liquidare definitivamente ambedue dovrebbe essere un gioco da ragazzi.

IL TEMPIO DI COPAN

Nella migliore tradizione dei film di Indiana Jones, il tempio è pieno come un uovo di ostacoli bizzarri e varie specie di animali striscianti. Dovrete chinarvi e mollare colpi di

frusta non poche volte per sgombrare la strada da tarantole e luridi ratti, nonché dagli spiriti del tempio che si nascondono nell'oscurità.

SPIDERBOY

Non c'è nulla di estremamente insidioso nelle due tele di ragno situate in cima alla prima sezione. Il trucco sta nel rimbalzare sulla prima ed evitare di fare la stessa cosa sulla seconda. Una volta giunti dall'altra parte, non dovete fare altro che premere l'interruttore nascosto dietro la parete per aprire la porta precedentemente serrata: potrete così accedere a una stanza contenente alcuni bonus.

MA CHE PALLE... DI FUOCO!

Per evitare di essere colpiti dalle palle di fuoco oscillanti è necessario muoversi con tempismo; se riuscirete a uscire indenni da questa situazione, potrete mettere le vostre mani su un cuoricino. Prendete quindi la fune situata pres-

so l'altra estremità dell'area e calatevi fino a raggiungere il punto centrale del tratto coperto dalla fune; lì, alla sinistra di Harry, dovrebbe esserci una stanza segreta che ospita l'interruttore per aprire la porta.

UNA CORSA PER LA VITA

La sezione di gradini e fiamme va attraversata rapidamente in modo da mantenere lo slancio necessario per superare le buche. Prima di imboccare il rettilineo finale che porta all'uscita, guardatevi in giro per individuare un barattolo e dategli un colpo di frusta per agguantare la vita extra in esso contenuta.

LA RUOTA SEGNATEMPO DEI MAYA

Un solo contatto con questa micidiale ruota schiacciatutto è sufficiente a farvi tirare le cuoia. Esiste tuttavia un modo facile per evitare questa "pressante" minaccia: non appena avete mollato l'ultima leva, correte verso sinistra, attraversate il vano della porta e raggiungete con un salto l'orlo della scalinata. In questo modo raggiungerete l'uscita sani e salvi.

LA FORESTA PLUVIALE DI LAKAMUL

Mentre attraversa le umide e fetide profondità della foresta pluviale, Harry dovrà tenere gli

occhi bene aperti. Questo livello può essere affrontato camminando sui rami più alti degli alberi oppure seguendo la pista battuta dai cinghiali selvaggi. Qualunque cosa facciate, evitate di cadere nelle pozze di catrame o sarà la fine.

SCALETTE A SONAGLI

Non è la prima volta che Harry Jr incontra le "funi serpentine", ma questa volta è meglio centrarle con la fionda da lontano prima di tentare l'arrampicata. Mentre salite, non fermatevi un solo istante o il serpente, una volta svegliatosi, vi manderà nel regno dei cieli.

FUOCO AI TRONCHI!

Il sistema più facile per raggiungere le vette degli alberi consiste nell'infilarsi dentro i ceppi di legno mozzati. Per quanto insoliti come ordigni da sparo, questi tronchi spediranno il nostro signorino nei "quartieri alti" della foresta qualora non si sentisse al sicuro nei "bassifondi".

ANGOLO DI FUGA

L'uscita della foresta pluviale si trova nell'angolo superiore destro dell'area. Per uscire dovrete saltare leggermente così da arrivare proprio all'estremità della piattaforma.

LA LAGUNA DI YAXCHILAN

Essendo probabilmente la sezione più complessa del gioco, la Laguna va attraversata

lentamente. Il modo più facile per completare la prima sezione del livello consiste nel dirigersi a sinistra dopo aver raggiunto la riva del fiume. Arrampicandovi sulla liana, potrete attraversare la prima parte del livello dal vertice e, intanto, incamerare una vita extra.

QUI GIACE FROGGER

Pur avendo un aspetto poco rassicurante, gli alligatori sono in realtà una fonte di aiuto in questi tempi difficili, dato che possono fungere da piattaforme-traghetto. Sugli alligatori con le fauci spalancate è meglio non saltare mai (a meno che non vogliate vedere il suo stomaco dall'interno), mentre su quelli che stanno immobili, invece, potete rimanere finché volete. Sostare su quelli che si muovono, invece, è molto pericoloso, per cui saltate via da essi alla prima occasione propizia.

RUNAWAY MINECART

Ancora una volta, Harry deve superare gli oscuri recessi delle miniere, ma questa volta a bordo di un carrello da miniera abbandonato che viaggia a una velocità di circa 70 miglia all'ora.

ROSSO IN MINIERA, SALTARE SI SPERA

Potete viaggiare di volta in volta su tutti e tre i binari, ma la cosa migliore da fare è rimanere incollati allo stesso binario. Non appena il semaforo va sul rosso dovete saltare: non tardate a farlo, o per Harry sarà la fine!

I FANTASMI VAPOROSI

Eludere queste creature diaboliche sarebbe abbastanza facile, se non fosse che la loro apparizione si verifica in un momento poco propizio come quello della corsa sui carrelli impazziti. Non dimenticate che sul vostro joypad c'è anche un tasto per mettere il gioco in pausa: se le cose si fanno troppo difficili per i vostri gusti, prendetevi un po' di riposo.

LE ROVINE DI TIKAL

Finalmente siete prossimi alla fine del vostro viaggio. Questo livello contiene una quantità di scheletri e ostacoli superiore al normale, ma se riuscite ad agire con calma, niente potrà fermarvi. Occhio, in particolare, alle aquile assassine e ai loro assalti in gruppo.

INSABBIATI FINO AL COLLO

Eccovi di fronte a un nuovo tipo di ostacolo: le sabbie mobili. A differenza delle pozze di catrame, le sabbie mobili sono meno pericolose. Tuttavia, se ci finite dentro, tempestate di colpi il tasto di salto con la massima rapidità per restare a galla. Vedete di sistemare le aquile prima di entrare nella buca delle sabbie mobili, poiché non è possibile sparare una volta immersi.

SENZA VIA D'USCITA... O QUASI

Può sembrare che non ci sia alcuna via d'uscita, ma se tornate alla fune che vi ha portato quaggiù e vi calate, scoprirete a circa metà strada un piccolo interruttore: posizionatevi con cura e sparate per colpirlo e sbloccare così la porta.

LA VIA DANAROSA E' MENO PERICOLOSA

Inizialmente difficile ad affrontarsi, la sezione coi tappetini elastici e le monete diventa molto meno ostica se si seguono le file di monete.

Ogni fila inizia e termina con un tappetino elastico, per cui seguendo il percorso delineato da queste file è possibile arrivare all'uscita sani e salvi.

L'UOMO GIAGUARO

E' auspicabile che attraversando quest'ultimo livello abbiate incamerato la maggior parte dei power up disponibili, perché ne avrete bisogno per affrontare l'Uomo Giaguaro! I suoi attacchi sono rapidi e micidiali. Cercate di non usare una sola delle pietre esplosive di Harry finché l'Uomo Giaguaro non si è indebolito. In questo modo, se Harry muore, ritornerà con tutte le pietre che aveva al momento della sua morte. Per sconfiggere questo boss, afferrate il suo schema di attacco, quindi sparategli un paio di volte con la fionda, saltate per eludere il suo colpo, voltatevi e ripetete l'operazione.

Il tempio, di cui si sconsiglia la visione ai deboli di cuore, è l'unica struttura che si interpone fra voi e lo scontro finale con lo spirito del guerriero Zakelua. Essendo un amalgama di tutte le sezioni più complicate dei livelli precedenti, dovreste cavarvela bene nella maggior parte delle situazioni. Il percorso più breve per arrivare all'uscita è quello indicato dai checkpoint.

NEMICI IN ALTO LOCO

Prima ancora che possa fare un passo, Harry deve risolvere l'enigma della botola. Per salire al piano superiore, nascondetevi dietro la colonna al centro della stanza e saltate: verrete così proiettati nel cielo verso un appuntamento

con due sfere spinose rotolanti. Premete prima l'interruttore sulla sinistra e poi quello sulla destra per aprire la porta sottostante.

TEGOLE CON LE PALLE

Per transitare sulle tegole mobili è assolutamente necessaria una coordinazione perfetta dei tempi d'azione. Viaggiando costantemente verso destra, è possibile trovare una vita extra, ma tornare sul percorso principale non è così facile. Usate cautela quando affrontate le sfere spinose: una mossa falsa e siete kaputt!

PER MORIRE C'E' ANCORA TEMPO

Eccoci di nuovo alle prese con la ruota segnatempo dei Maya. L'unica cosa da fare, in questo caso, è darsela a gambe a più non posso, stando però attenti a non cadere nella voragine che si apre al termine della piattaforma.

LO SPIRITO DEL GUERRIERO

Ecco lo scopo del vostro lungo e faticoso viaggio: lo scontro con lo spirito del guerriero Zakelua! Uno scontro che se si risolverà in vostro favore, vi permetterà di ricongiungervi al vostro caro paparino, Harry Senior. Questa è la parte più difficile del gioco, quindi preparatevi a sostenere una lotta durissima e alquanto durevole. La migliore strategia di attacco consiste nello sparare un paio di colpi precisi alla testa con la fionda e mantenere una certa distanza per schivare il suo raggio traente. Quando il boss spicca un balzo verso l'alto, correte sotto di esso ma agguantate il cuoricino solo se è davvero necessario. Ripetete l'operazione e alla fine lo spirito tornerà da dove è venuto liberando nel contempo papà Harry. Un abbraccio caloroso e poi tutti a casa...

IL BUON VECCHIO PITFALL

Ebbene sì: il gioco che ha dato inizio alla saga di Harry Pitfall, quello destinato al glorioso VCS 2600 della Atari, vive ancora in questo sequel/remake! Per accedere a questo inestimabile pezzo di storia videoludica, premete GIU', il tasto A per 26 volte, e ancora GIU' durante la visualizzazione della schermata col titolo del gioco.

MEGA

Riecconi qua a spiattellarvi la consueta sfilza di trucchi per i giochi più caldi del momento (e anche per giochi non più tanto caldi, come potete constatare), sperando tanto per il mio bene quanto per il vostro che la maggior parte di essi funzionino. Vorrei tanto assicurarvi che sia effettivamente così, ma i precedenti a questo riguardo insegnano che non si deve dare per scontato che un trucco fra quelli pubblicati su queste pagine dia i risultati previsti. In effetti sarebbe lecito aspettarsi che funzionassero sempre (ci mancherebbe!), ma la realtà nuda e cruda vuole che spesso detti trucchi si rivelino un buco nell'acqua. Perché succede? Impossibile dare una risposta soddisfacente. Sarebbe come spiegare come mai il telefono suona sempre quando si è sotto la doccia! Scherzi a parte, i fattori che determinano simili inconvenienti sono molteplici, ma fra questi potete eliminare la possibilità che il sottoscritto sia un idiota che non sa cosa sta scrivendo. Per la cronaca, io so benissimo che cosa sto scrivendo e per quale rivista lo sto scrivendo: sto scrivendo il SuperTrix per Super Console! Va bene, basta con questi sproloqui pseudo-ironici e passiamo all'indirizzo cui potete inviare i vostri contributi:

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

CLOCKWORK KNIGHT
SATURN
999 Vite e Selezione di livello

Ed ecco che iniziano ad arrivare anche i primi trix per Saturn: il primo titolo a essere interessato è... Ta-dah! **Clockwork Knight.** Volete ottenere 999 vite? Non ci credete, vero? Allora aspettate la schermata del titolo (quella dove appare la scritta Press Start Button, per intenderci) e premete SU, DESTRA per 9 volte, GIU' per 6 volte, SINISTRA per 7 volte e per finire i tasti Z, X, Y, Y, Y e Z. Iniziate quindi una partita e, dopo l'introduzione, buttate un occhio al contatore delle vite... Aaagraaande! Ma non è finita!!! Volete scegliere lo stage di partenza? Allora aspettate la solita schermata del titolo e premete SINISTRA, SU, DESTRA, GIU', GIU', DESTRA, DESTRA, SU e R. Nella parte sottostante la scritta Press Start Button dovrebbe ora apparire l'indicazione relativa al livello di partenza. Per finire, se volete catapultarvi direttamente al boss di fine gioco e vedere come per incanto il finale provate a digitare la seguente sequenza sempre nella schermata dei titoli: SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, DESTRA, DESTRA, SU, GIU', DESTRA, DESTRA, SU e tasto R. Sotto la scritta *Press Start Button* dovrebbe ora comparire la scritta "Last Boss". Ehi, così però è davvero troppo facile...

ECCO THE DOLPHIN 2
GAME GEAR
Debug Mode

Nella schermata che mostra la mappa con la porzione di mare che state visitando (quella con lo sfondo viola, per intenderci), digitate la seguente sequenza: SINISTRA, tasto 1, tasto 2, tasto 1, tasto 2, GIU', tasto 2, SU. Dovrebbe così apparire la schermata nascosta del Debug Mode dove potrete selezionare a piacimento il livello da cui partire, il numero di vite a disposizione e una miriade di altre amenità.

WWF RAW
MEGADRIVE USA
Super Pugno

Facendo quanto segue, potrete togliere tutta l'energia all'avversario con due soli pugni. Quando appare il logo della Sega, tenete premuti i tasti A, B, C e START e ruotate il joypad per il primo giocatore in senso orario; continuate a ruotare il joypad finché il logo della Sega non svanisce. Se tutto ciò è stato fatto correttamente, lo schermo si tingerà di rosso e avrete il super pugno promesso - KAPOW!

FIFA SOCCER 95
MEGADRIVE
Scorciatoia per le Opzioni Nascoste

Durante la partita, in qualsiasi momento, premete START, aspettate cinque secondi e quindi premete premete il tasto A: visualizzerete subito lo schermo per la selezione delle opzioni nascoste (quelle cioè che comportano la pressione in sequenza dei tasti A, B e C).

Andrea Schiavio - Milano

CANNON FODDER
MEGADRIVE
Strategia Vincente e Codici

A quanto pare, c'è la possibilità di completare qualsiasi stage del gioco con facilità. In che modo? Beh, tutto ciò che dovete fare è uccidere tutti i vostri uomini finché non ne rimane uno solo; quando costui inizia a muoversi, interrompete la partita cliccando sull'icona della bandiera bianca. Fatto questo, la missione risulterà magicamente compiuta e vi ritroverete muniti di almeno 15 uomini, se non di più. Un altro modo per fare progressi senza troppa fatica consiste nell'inserire uno dei seguenti codici:

UVQBG
GSFNB
FBLQC

E ora scattare, scattare, scattare...

NHL HOCKEY '95
MEGADRIVE
Replay Playoff

Ecco un trucchetto per tutti quelli che hanno problemi con la simulazione "glaciale" della EA: quando perdete in una partita di playoff, premete il tasto di RESET negli ultimi secondi dell'incontro: una volta tornati alla schermata delle opzioni potrete rigiocare la stessa partita. Bella lì!

EARTHWORM JIM
MEGADRIVE
Trucchi Vari

Per avere il massimo di munizioni, durante la partita inserite la pausa e premete in sequenza A, B, B, B, C, A, C e C. Se invece volete recuperare appieno l'energia eventualmente perduta, durante la partita inserite la pausa e premete in sequenza A, C, C, A, B, B, A e C.

KICK OFF 3
MEGADRIVE
Palla Invisibile e Super Rimbalzo

Eccovi un trucchetto affatto malvagio per questo nuovo mito del calcio videoludico. Quando giocate una partita a due, premete tutti e tre i pulsanti e la palla diventerà temporaneamente invisibile; una volta riacquistata la visibilità, la sfera potrà fare rimbalzi prodigiosi.

MORTAL KOMBAT II
MEGADRIVE
Come Ingannare Shao Khan

Selezionate Baraka come vostro personaggio e, nel livello in cui c'è da combattere contro Shao Khan, rifugiatevi nell'angolino, poi attivate la mossa Blade Fury senza mai interromperla (quando finisce, ricominciate subito): così facendo, Shao Khan non avrà scampo. Per evitare le frecce non dovrete fare altro che abbassarvi.

Francesco Serra - Ploaghe (SS)

BOOGERMAN
MEGADRIVE
Vite Bonus e Codici dei Livelli

Eccovi tutte le password di questo platform per stomaci forti. I numeri rappresentano i personaggi del gioco in ordine di apparizione partendo da Boogerman, che è il numero uno, e premendo il joypad verso il basso...

THE PITS:
6 9 8 1
BOOGERVILLE:
9 8 10 1
MUCOUS MOUNTAINS:
2 9 8 4
NASAL CAVERNS:
2 6 3 9
PUS PALACE:
6 1 8 6

Ed ecco anche le password per i boss:
HICKBOY:
8 2 8 6
REVOLTA:
4 7 2 8
FLYBOY:
1 6 7 9
DEODOR ANT:
8 9 4 7
BOOGER MEINSTER:
6 10 1 7

Paolo Quirico
e Andrea Bolognesi

MICKEY MANIA
MEGA-CD
Bonus Nascosti

Eccovi una guida ad alcuni dei più sfiziosi bonus nascosti nell'ultima epopea piattaformica di Topolino...

• **STEAMBOAT WILLIE**

Recatevi al punto dove si trova la gru e aspettate che la gru metta due casse una sopra l'altra. Saltate sopra le casse e quando la gru si riavvicina con un'altra cassa, saltategli velocemente sopra e sulla piattaforma attigua per acchiappare una vita extra.

• **MAD DOCTOR**

Una volta raggiunto il vertice della sezione con l'ascensore, scendete dall'ascensore e quindi risaliteci, così verrete portati a una stanza segreta piena di stelle e presieduta da un Topolino camuffato da Scienziato Pazzo.

• **LIVELLO DEL GIARDINO**

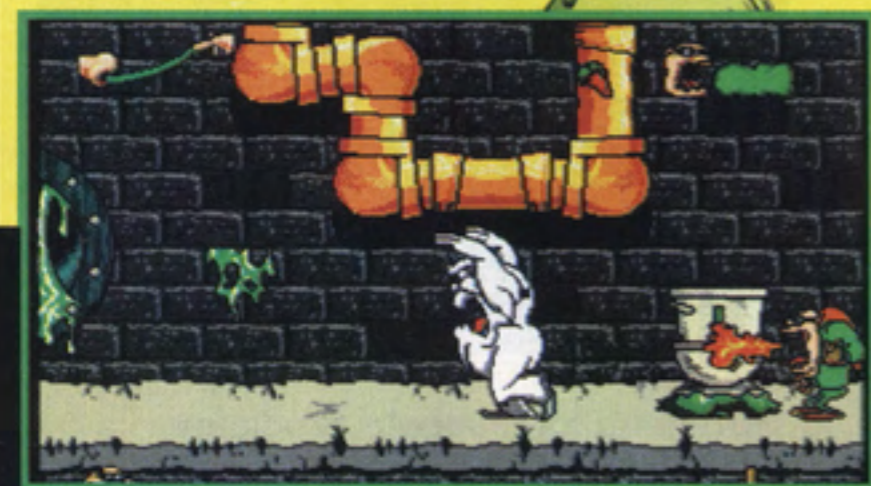
Nella seconda parte di questo livello, recatevi al vertice destro dello schermo: lì troverete un interruttore. Salite sopra lo scarafaggio mentre le sue ali sono spiegate e premete l'interruttore. Ora recatevi all'estremità inferiore sinistra, dove sarà ormai apparsa una piattaforma. Saltate sopra le farfalle per raggiungere la piattaforma e troverete qualche stella, una vita extra e il punto interrogativo che vi condurrà al "bonus level".

MUTANT LEAGUE HOCKEY
MEGADRIVE USA
Password

Eccovi le password per disputare tre incontri di quelli epocali...

Playoffs/Liars vs. Slayers:
PBXTTYPKSQP7B
Monster Cup Championship/Trolz vs. Bots:
GVSLBN3J884XG
Monster Cup Championship/Things vs. Slammers:
BCV6CMW7DNX8F

SYLVESTER AND TWEETY
MEGADRIVE
Subito al Quinto Livello

Siete bloccati al quarto livello e non riuscite a proseguire? Niente paura, abbiamo ciò che fa per voi: una pistola per suicidarvi, la stessa usata da Tony Binarelli per fare la roulette russa in diretta televisiva! Scherzi a parte, si tratta di qualcosa di meno radicale: mettete il gioco in pausa (qualsiasi momento è buono) e premete in sequenza A, A, A, B, B, B e A.

NBA LIVE '95
MEGADRIVE USA
Partita Bloccata a Scopo di Allenamento

Se avete sempre desiderato fare un po' di pratica di tiro al cesto proprio durante una partita, questo è il trucco che stavate aspettando. Cominciate a giocare come al solito e impossessatevi della palla, quindi premete, senza poi mollarlo, il tasto A e poi premete START. Così facendo, tutti i giocatori rimarranno immobilizzati, tranne il vostro, che potrà allenarsi a fare schiacciate. Per riprendere la partita vera e propria, basterà tenere schiacciato il tasto A e premere START.

SNATCHER
MEGA-CD
Parole, Parole, Parole...

Se siete fra coloro che possiedono questo bel titolo su CD, è probabile che vi siate già imbattuti nei Jordan Computer Systems presso i Junker Headquarters. Per assistere a qualche interessante scenetta, inserite i nomi sottoelencati...

MICHAEL
KIMBERLY
KIRITA
KOJIMA
SASAKI
TOGO
JEREMY
SAITOU
INAMARU
ADACHI
KUSHIBUCHI
NOSE

Ci sono inoltre alcuni utili numeri telefonici da usare sul Metal Gear MK2 Videophone; ripetete le chiamate diverse volte per ottenere i migliori risultati:

SASAKI — 79-6641
JEREMY — 41-6766
TOGO — 44-6454
INAMURA — 44-3723
KUSHIBUCHI — 33-3333
ISABELLA — 39-6004
CUPID LOVE LINE — 39-0910

WWF RAW
MEGADRIVE
Arbitro in Esilio

Prima di procedere con le istruzioni necessarie, sappiate che questo trucco non è effettuabile negli incontri di Survivor Series, Royal Rumble, Raw Endurance Match e turni per il titolo di campione. Dunque, quello che dovete fare è tempestare l'arbitro di pugni (dieci, per l'esattezza) finché costui non si stuferà facendo un gesto come se volesse dire "Mi avete rotto il... !!!".. Inoltre, se questo trucco funziona, l'incontro diventa una rissa. Traduzione: chi riesce a togliere tutta l'energia dell'avversario per primo, vince!

Marco Antonio Valente - Tradate (VA)

COSMIC CARNAGE
MEGA 32X
Esecuzione delle Mosse Mortali

Nel libretto delle istruzioni non se ne parla manco per il c... , eppure in questo gioco si possono effettuare delle mosse letali ultra-raccapriccianti! E' sufficiente ridurre al minimo possibile la barra di energia dell'avversario, dopodiché è possibile eseguire una delle mosse speciali di cui il vostro personaggio è dotato: i litri di sangue sono garantiti!

VIRTUA RACING DELUXE
MEGA 32X
Cartellone con Knuckles

Giunti alla sezione del cosiddetto parco sabbioso (Sand Park), fate voltare il vostro bolide e percorrete tutta la pista in senso inverso. Presso una delle biforcazioni che incontrerete, c'è un cartellone giallo recante il nome di Knuckles! Attraversate lentamente i tratti dove sono situate le biforcazioni, così non perderete il cartellone.

ROBOCOP VS TERMINATOR
MEGADRIVE
Livelli Segreti

Un livello segreto è situato nel secondo livello dentro l'edificio raggiungibile con la corda (il primo); una volta entrati, andate all'estrema sinistra dell'edificio e premete il joypad verso l'alto. Un altro livello segreto si trova nel quinto livello (edificio della OCP). Una volta lì, invece di andare verso destra, andate a sinistra utilizzando la corda; finirete in una stanza con una porta nera che dovrete attraversare per accedere a un'altra stanza. Recatevi quindi all'estrema sinistra di questa fino a penetrare nella parete. A questo punto vi basterà premere il joypad verso l'alto per accedere a questo secondo livello segreto.

Alan Vesperini - Ascoli Piceno

MR. NUTZ
MEGADRIVE
Password

Non sarà il miglior platform mai realizzato, ma il suo protagonista è talmente simpatico che lo ammazzeremmo seduta stan... cioè, che non possiamo non facilitargli la vita in qualche modo. Con queste password, per esempio.

Livello 2:	MAGICS
Livello 3:	GOLDEN
Livello 4:	WINDOW
Livello 5:	CASPER
Livello 6:	PIZZAS

RED ZONE
MEGADRIVE
Codici

Questo gioco ha fatto passare notti insonni a parecchi dei nostri lettori, per cui ci sembra quantomeno doveroso proporre qualche bel codice inteso a rendere meno penosa la loro esistenza.

Per affrontare una missione in condizioni normali usate questi codici:

MISSIONE	CODICE
2	ABACBCBCABA
3	ACCCBCABBCA
4	ABACBCBCACC
5	BAAABBBCCAA
6	ABBABCAABCA
7	BAAABBCAAAA
8	ABBABCAACAC

Se invece volete affrontare le stesse missioni in stato di invulnerabilità, i codici da usare sono questi:

MISSIONE	CODICE
1	BAABAACBCBA
2	ABBBABACBBC
3	BAABAACBCAA
4	ABBBABACBAC
5	BAACAABAACA
6	ABBCAACACCC
7	BAACAABAABA
8	ABBCAACACBC

Infine, se volete trastullarvi con un gioco segreto inserite il codice ABCACACBCAC.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME
MEGADRIVE USA
Codici dei Livelli

Alla serie di trucchi per **Ecco 2** finora pubblicati mancano ormai pochissime cose. Fra queste, le password per tutti i livelli del gioco, password che siamo lietissimi di proporvi nelle righe che seguono. Come sempre, mano al joypad e acqua in bocca!

Crystal Springs:	UEPMCVEB
Fault Zone:	OZUNSKZA
Two Tides:	KDKINTYA
Skyway:	SZXHCLDB
Tube of Medusa:	QSJRYHZA
Skylands:	MULXRXEB
Fin To Feather:	YCPAWEXA
Eagle's Bay:	YCJPDNDB
Asterite's Cave:	AOJRDZWA
Four Islands:	UOYURFDB
Sea of Darkness:	UQZWIIAB
Vents of Medusa:	MMVSOPBB
Gateway:	KDCGTAHB
Big Water:	QQCQRDRA
Deep Ridge:	UXQWJIZD
The Hungry Ones:	WBQHMUE
Secret Cave:	CHGTEYZE
Lunar Bay:	QYSMHZZE
Black Clouds:	CLOCVFZE
Gravitorbox:	UIXBGWXE
Globe Holder:	SBFPWWJE
Dark Sea:	MXURVMLA
Vortex Queen:	OKIMTBPA
Home Bay:	CSNCMRUA
Epilogue:	CEWSXKPA
Fish City:	SGTDYSPA
City of Forever:	WSSXZKVA

ALADDIN
MEGADRIVE
Sempre Più In Altooo...

Vi piace l'idea di un super salto che vi permetta di scoprire passaggi segreti e vite extra altrimenti irraggiungibili? Si? Allora, per prima cosa dovete utilizzare gli oggetti-trampolino presenti nel gioco, come cammelli, aste e teste di genio; buttatevi quindi dalla piattaforma che sta direttamente sopra l'oggetto del caso e una volta toccatolo, premete contemporaneamente il tasto del salto. Rien de plus facile! (si dice così, vero signora Deneuve?)

MEGA BOMBERMAN
MEGADRIVE
Password dei Boss

Se siete impazienti di prendere a mazzate i boss dei vari livelli, inserite i seguenti codici e sarete serviti!

1	7420
2	3351
3	3352
4	5653
5	7954
FINE	0515

MEGA TURRICAN
MEGADRIVE USA
Ritorno al Livello Precedente

Durante la partita, in qualsiasi momento, premete START per inserire la pausa quindi premete in sequenza DESTRA, SINISTRA, GIU', DESTRA e quindi il tasto A; disinserite la pausa (START) e tornerete al livello precedente.

NEWEL
computers e videogames

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)

L. 29.000

L. 29.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 49.000

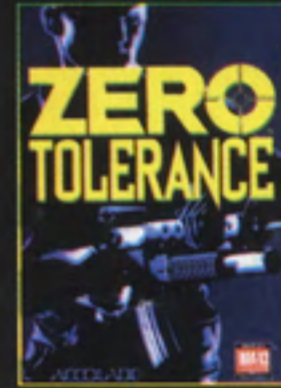
L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 59.000

OFFERTA L. 69.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 75.000

L. 95.000

L. 85.000

L. 89.000

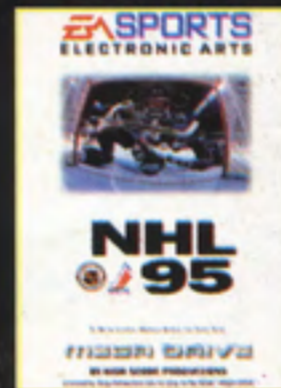
L. 89.000

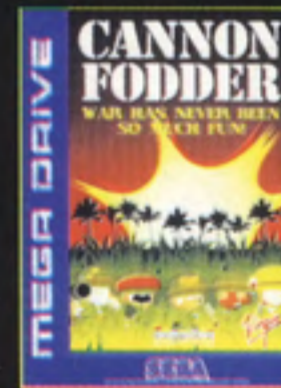
L. 99.000

L. 99.000

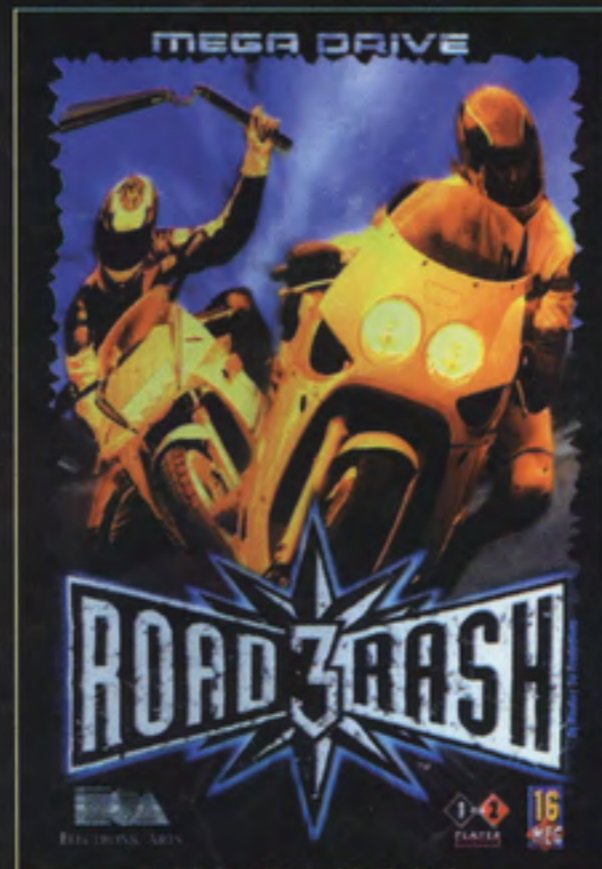
L. 99.000

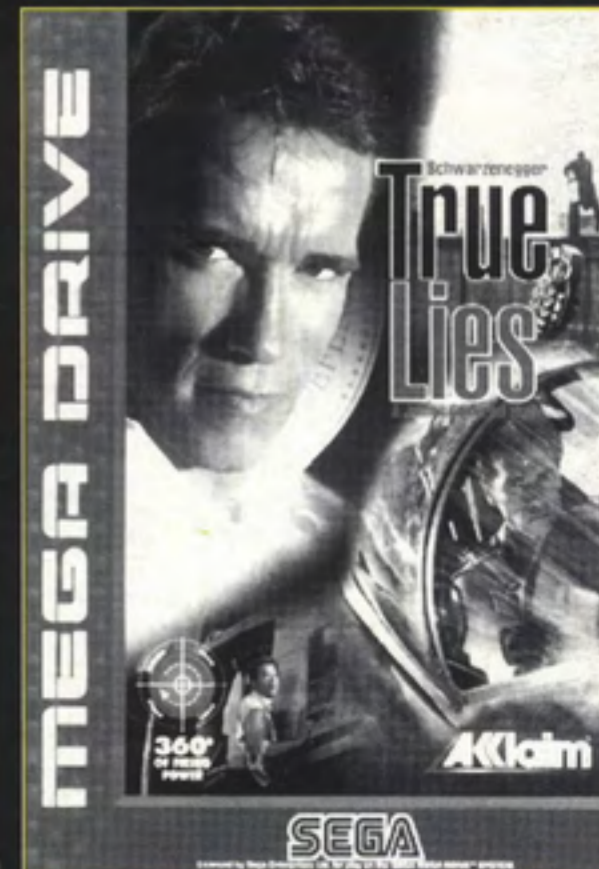
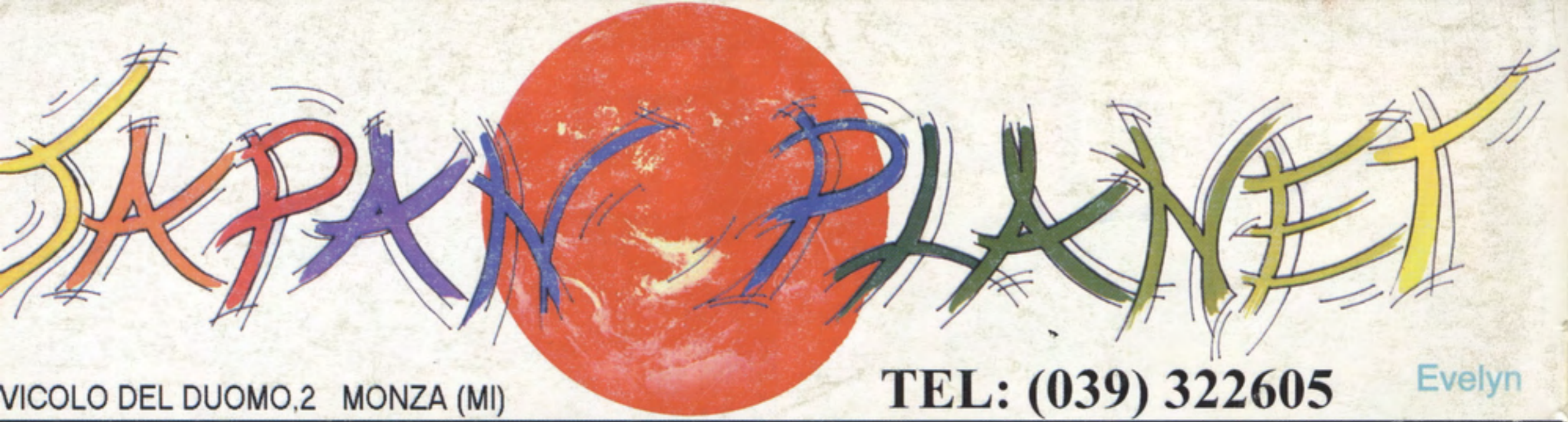
L. 99.000

L. 115.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

OFFERTA

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 109.000

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 99.000

FINALMENTE CI SIAMO !

Japan Planet invita tutti a una grande inaugurazione il giorno Sabato 20 Maggio a Monza in Vicolo del Duomo 2

Compilando il coupon potrete partecipare ai tornei a premi di DAYTONA, RIDGE RACER, THOSHINDEN e VICTORY GOAL su

MAXI SCHERMO !!!

Per la prima settimana a partire dal 20 Maggio DAYTONA e MOTOR TOON GP in OMAGGIO per chi acquista SATURN o PLAYSTATION:

SATURN SCART 1.290.000
PLAYSTATION SCART 1.290.000

COMPILA E RITAGLIA IL COUPON PER PARTECIPARE AL NOSTRO TORNEO

NOME DANIELE

COGNOME BERNALDA

CONSOLE POSSEDUTA MEGADRIVE

GIOCO PREFERITO SUPER STREET FIGHTER II

MANGA PREFERITO KEN IL GUERRIERO